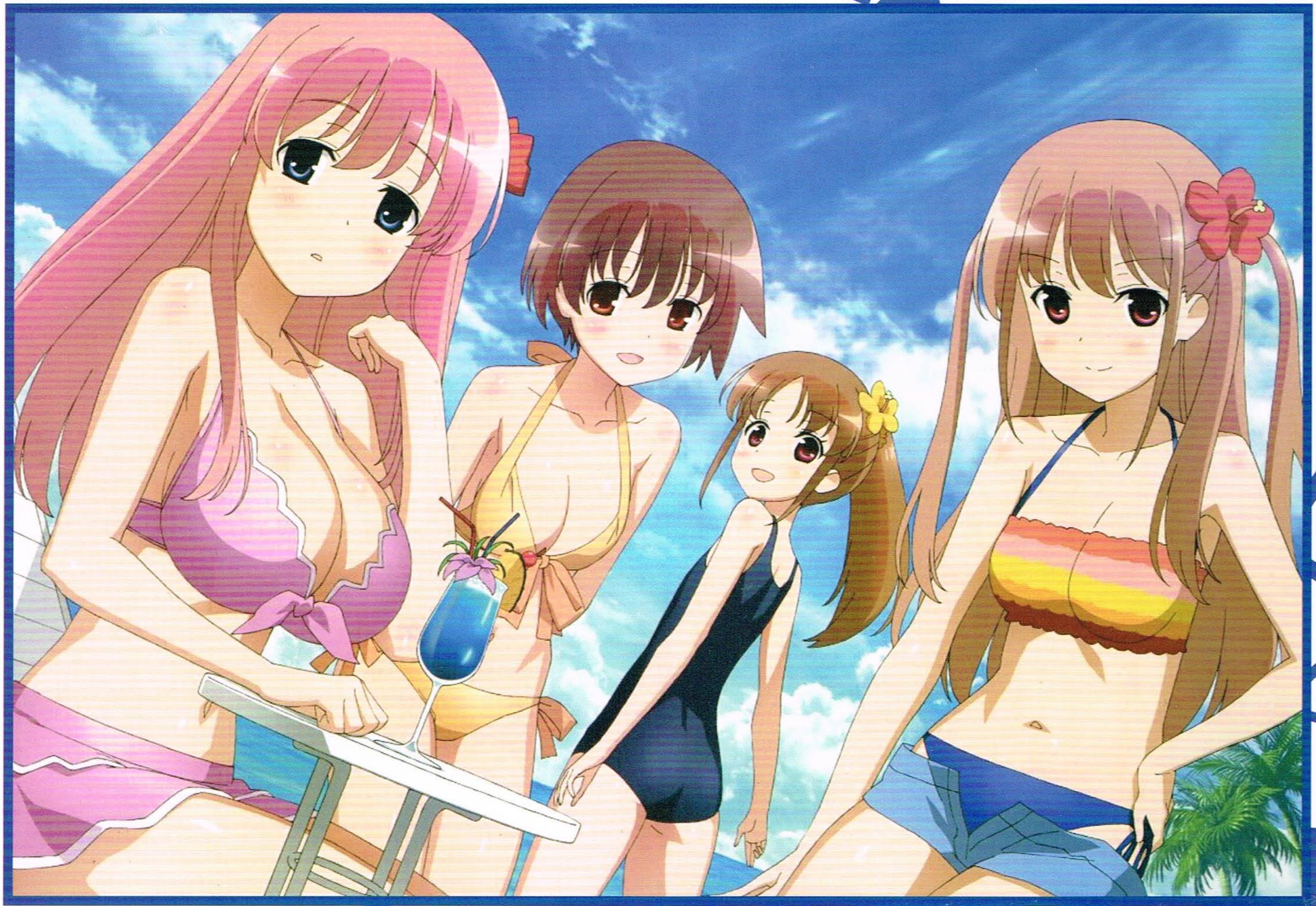
# PSV专辑

PSV SPECIAL

VOL.14







# PSV专辑

PSV SPECIAL

VOL.14

## Vita企划



## Vita动态



## Vita劲作






## Vita攻略









### 投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《PSV专辑》不予承担任何责任。

2.独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《PSV专辑》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给《PSV专辑》，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《PSV专辑》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《PSV专辑》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《PSV专辑》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。

4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《PSV专辑》读者服务部（收）邮编：730020。Email投稿邮箱：pgking@263.net

文 马修 美编 咕噜




# 新起点

# PSV 千万销量纪念特企

对于一部主流游戏机来说，千万销量可以看做是一个重要的节点——当然这是对主流主机而言，如果是非主流主机，很可能终其一生这个数字都只是个奢望；而对于不少主流主机却都是可以轻而易举达成的目标，但是对于命运多舛的主流主机，这一千万的销量则是一个非常不易的转折点，PSV 便是如此。下面这篇特企，就让我们通过数字销量，来回顾 PSV 从发售到达成千万销量这跌宕起伏的三年……

以下销量中，全球市场销量数据来自于 Vgchartz，日本市场销量则来自于 MC( Media Create )，在制作全年周销量曲线时，跨年度周算入次年的第一周。

## 序・千万比例：欧美玩家的初期热情

在开始正文之前，我们来了解一下 PSV 这千万销量的构成比例，该数据在 PSV 上市后第 168 周时达成，其中日本 362 万，北美 224 万，欧洲 290 万，其他地区 119 万。而在达成千万销量时，前 10 名的名单见右表：

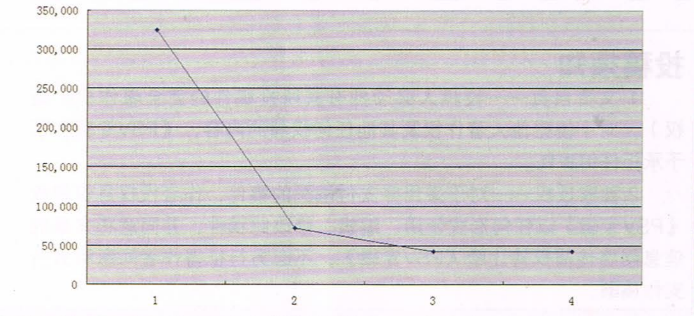
| 未知海域 黄金深渊 | 142万 | 2011 |
|---|---|---|
| 刺客信条Ⅲ 自由使命 | 123万 | 2012 |
| 使命召唤 黑色行动 解密 | 120万 | 2012 |
| 小小大星球 | 107万 | 2012 |
| Persona4 黄金版 | 87万 | 2012 |
| 极品飞车 新・最高通缉 | 86万 | 2012 |
| 最终幻想X/最终幻想X-2 HD版 | 70万 | 2013 |
| 杀戮地带 佣兵 | 68万 | 2013 |
| 撕纸小邮差 | 57万 | 2013 |
| FIFA足球 | 56万 | 2012 |

通过以上数据可以看出，目前 PSV 的主要市场仍在日本，但在这千万名单的前 10 名游戏中，有多达 7 款是 2011 和 2012 年发售的，还有 3 款全部是 2013 年发售，2014 和 2015 年无一上榜。而结合在北美和欧洲还算不错的销售数据、当前的疲弱以及前 10 首发游戏中诸多的欧美出品，可以看出，PSV 的初期也曾和 PSP 一样被欧美玩家看好，厂商也的确推出了《刺客信条》、《使命召唤》、《极品飞车》、《杀戮地带》等欧美向游戏，但后续游戏的跟进严重不足，显然也和市场的不景气有关。因此，在开篇肯定了欧美市场以及一系列面向欧美的作品后，让我们放眼于慢慢积累走过来的日本市场，来看看 PSV 这千万销量的达成之路。

## 2011 首发，不算红的开门红

PSV 的首发日是 2011 年 12 月 17 日，也是一年一度圣诞商战的高潮前奏，从玩家们排队抢购的场面上看，PSV 的首发称得上是盛况。然而在这时间，对手也都会尽力一搏，任天堂的 3DS 在地震、高定价以及 PSP 大作连续轰炸攻势的多重作用下，压抑了半年多后总算完成了和 NDS 的交接，走上了正轨。尽管 PSV 首发的 324859 的销量差不多比前辈 PSP 多出一倍，但是 3DS 凭借《怪物猎人 3 G》、《马里奥赛车 7》和《马里奥 3D 大陆》的三重出击，销量达到了 367691，即便是首发当周，PSV 亦没能夺下当周销量的桂冠，而这个不算红的开门红，似乎也预示着这个 PS 家族的第二部掌机未来之路的坎坷……

2011年首发后年内销量走势图



**※尴尬的主流定位**

从血统上来说，PSV 是血统纯正的主流主机，其前辈 PS、PS2 以及同代的 PS4 都是业界霸主，PS3 和 PSP 虽然没能成为所处时代的主机最高销量霸者，但也都称得上叱咤风云，PSV 虽有着贵族的血统但却长时间处于垫底的尴尬地位。所幸和 PSP、PS3 一样，PSV 如今也终于走过了最艰难的日子。

# PSP 威光下的步步滑落

大概由于身负截击 3DS 的重任，所以在 PSV 出世之前的一年，PSP 几乎维持着周周有大作的高密度频率。不过有一个问题，这些游戏几乎都来自于第三方厂商，而第三方又着眼于当前利益，所以在 PSV 上市后，厂商们依然保持着前一年对 PSP 的热情，把《SD 高达》、《最终幻想》等一众名头响亮的游戏都出在了 PSP 上。而玩家在经历了 PSV 的首发后，也持续着对 PSP 的热情与期盼，在发售第二周，PSP 就以 101121 的周销量超越了刚刚才发售的 PSV 的 72479 周销量，而这只是一个开始，原本大众以为新生的 PSV 很难避免被已经在市场上摸爬滚打一年又高调回归传统的 3DS 大作分流，但却没想到，问世后相当长的一段时间内，更严重的分流竟然是来自于自家前辈 PSP。当然这也不能说 SCE 方面决策失误，而是由于 SCE 给予了第三方更自由的选择，3DS 重兵压境，外围的智能手机不知什么时候会闯进来颠覆整个市场，第三方厂商也早没了当年 PS 创业时代的坚定决心，皆如墙头草，原本合作最亲密的 Capcom 更选在 PSV 上市的日子推出转移到对手平台的《怪物猎人》新作，而 SCE 本身又没能攀上可以说一不二、爱来来不来滚的老大地位，如此给第三方自由，也有无奈。而 PSV，也就只能在这复杂的形式下，长时间屈居于前辈之后，一直到 2013 年初，PSV 才算真正摆脱了大姐 PSP 长达一年多的威光，成为了可以独当一面的 PS 家族的一大势力。

# 来自智能手机领域的间接冲击

iPhone 是一部革命性手机，革命就是要颠覆旧秩序建立新秩序，于是新时代的智能手机大行其道，不久，手机、卡片数码相机、视频播放器、笔记本电脑等领域皆被冲击得要么改天换日，要么被严重边缘化。而对掌机领域来说，掌机本身有着专业的按键操作，这是智能手机无可企及的硬件条件，所以对于传统游戏领域来说，除了 SE 等乐滋滋地把一大票复刻游戏在智能手机上圈钱，整体上倒也没什么太大影响，受冲击的主要是休闲游戏领域，也就是上一个世代任天堂凭借 NDS 的蓝海战略开辟的轻度新玩家群体。当智能手机足以满足这些用户的需求而且可以在手机上以全新的销售模式低价购入非核心向游戏时，轻度玩家们便把目光投向营销到位到足以让人们接受其高定价、用户体验做得非常优秀的几乎成为生活必需品的手机上来——起码在这个时代，智能手机的确成了很多人的必需品。可以说，iPhone 的游戏销售模式和市场定位，对任天堂辛苦开发的蓝海领域遭受的冲击将是毁灭性的，而任天堂也认识到了在此领域无力抗衡，便也果断做出了对策，一个重要措施就是缩紧阵线，高调面向核心玩家。

由于有此前 NDS 巨大的销售成绩，以及任天堂在掌机、家用机上双双的霸主地位，使得众多厂商也都纷纷响应，尤其是 Capcom 将在 PSP 平台做大从而实现双赢的《怪物猎人》转移到了 3DS 平台，长时间以来都是游戏界的热门话题。3DS 率先发售，因此在调整定位上自然有着优势。如此就可怜了 PSV——本来上个世代中，两部掌机的冲突并不大，NDS 主要做蓝海市场和任天堂游戏，PSP 则大力推出日式传统游戏，然而到了本世代，任天堂在蓝海阵营沦陷后迅速调整策略，尚未出世的 PSV 便被动起来。

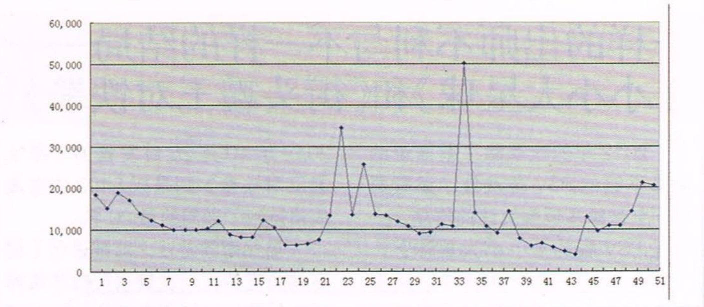
事实上，来自智能手机领域的冲击不只是游戏上的间接冲击，在机能和屏幕这些方面，原本应该是最强便携掌机的 PSV 也在智能手机们夸张的屏幕和机能比拼中黯然失色——从我们玩家的角度来说，PSV 和智能手机有本质的区别，但对于只想买个电子设备打发时间的大众用户来说，这些都是能玩游戏的电子产品。

还好，PSV 最终和 3DS 一样，如今也已成功抵御住了智能手机领域的各种直接和间接攻击，走上了正轨。




▲ PSV 首发盛况。在等待购买的过程中，玩家们大都拿出 PSP、手机甚至 3DS 来打发时间，而马上面市的 PSV 也将面临这些电子设备的多方位冲击。

# 2012，大起大落中的低迷与坚守




▲ 2012 年度的周销量曲线，可以看出有 3 次大爆发，最高周销量突破了 5 万。但整体仍徘徊在 1 万销量线上下，最低周销量也跌落到看了 5 千以下。

2012 年，PSV 的销量曲线整体上平缓，有小幅下跌也有小幅上扬，其中连续数周都跌落了 1 万周销量这个安全线之下，但偶尔也有爆发。整体上说，这一年是在低迷中坚守度过的。

## 17 周，第一次跌破万

命运多舛的 PSV，在发售之后的很长一段时间内，除了在第 7 周因为《无瑕传说 R》的发售而比上周小小地上扬了一下，都是在下跌，到 12 周时开始跌到 11000 以下又坚挺了 5 周，凭借《职业棒球魂 2012》在 16 周小小上扬到 12105 后，于 17 周开始周销量跌破 1 万，之后几周除了有新的有吸引力的游戏上市，其余周销量都在 10000 以下甚至不到 7000。而对于诞生不到半年的 PSV 来说，这无疑迎来了第一个寒冬。

### 职业棒球魂 2012

厂商：Konami
发售日：2012 年 3 月 29 日
首周销量：17264

日本人喜欢棒球，所以棒球游戏往往会有相当令人意外的销量，2012 年的《职业棒球魂》也是如此，该作例行更新日本棒球联赛的最新资料的同时，也增加了让玩家以选手身分体验 20 年棒球生涯的球星玩家模式，育成原创选手的魂模式得到强化，AI 行动也更加真实。

这一作《职业棒球魂》因为 PSV 的发售，而横跨了 PS3、PSV 和 PSP 三个平台，其中 PS3 版和 PSP 版分别以 90433 和 60141 的销量入当周销量前 10，而 PSV 版的 17264 销售数字尽管看起来不错，但榜单排名 11，跟其他两个本家平台的销量相比更是高下立现。其开局困境可见一斑。尽管如此，《职业棒球魂 2012》还是在 PSV 于 10000 临近点上徘徊了近一个月后，终于将 PSV 当周的销量拉到了 12105。但毕竟是 FANS 向游戏，其发力也只有一次，第二周，缺乏新的有力大作支撑的 PSV 便无可避免地跌落到 1 万销量以下了……

## 静籁之空 献给陨星之诗

厂商：Gust
发售日：2012 年 4 月 26 日
首周销量：33324

应用 PSV 的网络功能而强调在线游玩的本作，以 DLC 形式更新章节。玩家通过与屏幕另一侧失去记忆的少女伊昂身边的妖精夏尔，来和伊昂进行沟通，来引导她修复自己世界的废墟，并在这过程中逐渐重拾记忆，而为了增加沟通的真实感，游戏还采用了真实时间制。

从创意上说，这种游戏内外的直接互动的设定并不是首创，但配合在线游戏这一设定，还是吸引了不少眼球。该作首周销量 33324，位居当周日本游戏排行榜的第 4 名，也是 PSV 在连续近一个月 1 万以下周销量的第一个寒冬中迎来的一缕阳光。当周，PSV 的销量拉动到 12299，回到了 1 万这条临界线以上。次周虽然该作以跌到 20 名以外，但也帮 PSV 再度在 1 万线上缓冲了一周。

# 冬后暖春——热销大作陆续面市



▲《初音未来 女歌手计划 f》将 2012 年中 PSV 的这次热销推上了高潮，限定主机作为首款有特殊图案的机器也吸引了不少玩家。

尽管《静籁之空 献给陨星之诗》在 PSV 非常低迷的时候拉了一把并使销量连续两周保持在 1 万线以上，但是其力度终究有限，在《静籁之空》发售后的第三周，PSV 跌得连 7000 周销量都不到了。到第 23 周时，甚至在前 50 名游戏中都觅不到 PSV 的踪影了……还好，在连续持续了三周的 7000 不到的销量，而后又微涨到 7500 后，PSV 的第一个寒冬终于结束，暂时告别了作为新主机却长期徘徊在 1 万销量线以下的尴尬处境。

## 机动战士高达 SEED 激战宿命

厂商：BNE
发售日：2012 年 6 月 7 日
首周销量：40297

高达题材一直有着稳定的玩家玩家群体，而这款高达对战题材的新作，由于出在机能更高的 PSV 上而备受瞩目。在基于《SEED》和《SEED DESTINY》的本作中，玩家可以扮演联合和扎夫特等原作阵营中的机师，驾驶机动战士转战各个战场，而游戏中的任务也都基于原作剧情。该作首周销量达到了 40297，位居当周排行榜第 3。借由这款人气作品的发售，PSV 的周销量也终于再度回到 1 万以上，当周销量 13383。以《机动战士高达 SEED 激战宿命》为起点，PSV 终于结束了发售以来销量一路下降后最低迷的日子，接下来不仅销量回归 1 万销量线上，不少颇有吸引力的大作也都陆续跟进了。

## Persona4 黄金版

厂商：Atlus
发售日：2012 年 6 月 14 日
首周销量：137076

作为 PS2 版《Persona4》的加强版，在系统、战斗、角色等方面都有新的增强。卷入离奇杀人事件的主人公鸣上悠将在新搬到的乡镇和朋友们一起揭开杀人事件的真相。

在发售后的第 27 周，PSV 终于迎来了其游戏首发销量的新纪录刷新者——《Persona4 黄金版》，该款高人气的游戏的首发销量为 137076，一举刷新了 PSV 发售以来的首发销售记录，不仅如此，次周也有 29293 的销量，之后的两周虽然未再进前 10，但也在前 20 名之内。而值得一提的是，今年 3 月时本作以 87 万的销量位居 PSV 游戏销量榜中的第 5 名，而如今本作的销量已达到了 97 万，其中除了日本市场的 34 万，在北美和欧洲还有 32 万以及 19 万的销量，希望能早日突破百万。

## 初音未来 女歌手计划 f

厂商：SEGA Games
发售日：2012 年 8 月 30 日
首周销量：159592

初音的人气不用多说，而以初音为主角的音乐游戏也有很稳定的粉丝群。首次登陆 PSV 平台的本作由于新平台机能的提升而使得角色建模更加漂亮，收录的 32 首曲目也是全新，还有有趣的 AR 功能。加上限定主机，本作的宣传可谓非常到位，而 159592 的首周销量也把两个月前《Persona4 黄金版》的首周销量销量纪录再度刷新。更将 PSV 的当周销量拉到 50070，一跃成为当周主机销量榜的榜首——这对于 PSV 来说意义非凡，毕竟这是在首发周都没有享受到的殊荣。

而作为 FANS 向的作品，本作在发售次周，也依然以 18428 的销量位居周销量榜的第 5 名，直到第三周，才以 8000 多的尚可的周销量退出前 10 而位居 12。尽管其热卖主要集中在首发，总销量如今也已淹没在 PSV 游戏中亦不起眼，但在 PSV 最特殊时期的这份卓越的贡献，相信让很多关注 PSV 的玩家们难忘。

# 2012 秋季 PSP 大作潮中的 PSV 热销作

当 PSV 凭借《机动战士高达 SEED 激战宿命》、《Persona4 黄金版》和《初音未来 女歌手计划 f》终于走出颓势并首次将主机销量推上榜首后，一直未退居幕后的 PSP 也迎来了其大作三连发，分别是《最终幻想 Ⅲ》、《SD 高达 G 世纪 超越世界》和《召唤之夜 3》，分别在 9 月 20 日、9 月 27 日和 10 月 4 日上市，并都以相当高的销量占据发售当周的销量榜榜首，而除了这些一线大作，《灵魂触发者》、《失落的英雄》、《加速世界》、《全职猎人 奇迹冒险》、《恋爱与选举与巧克力 携带版》等也都以 1 ~ 5 万的销量活跃于榜上。主机销量也稳定在 2 万左右。

而在此期间，PSV 游戏仅有《伊苏 塞尔塞塔的树海》和《地球防卫军 3 携带版》入榜，其中《伊苏》42146 的销量还算不错，如果将《地球防卫军 3 携带版》的普通版和双服役包加起来那么也达到 27779，不过相比 PSP 的秋季热销大潮还是显得有些单薄……当然，这个时候的市场现状就是如此。后来同样是跨 PSP 和 PSV 两个平台的《纸箱战机 W》，PSP 版卖了 77457 份，PSV 版则只有 16842 份。

# 一样的出师不利与不一样的结局——《小小大星球》和《街头霸王对铁拳》

2012 年的秋季除了前面说的还算不错的 PSV 游戏外，还有两款一直被颇多玩家关注的作品，一款是 PSV 版的《小小大星球》，一款是《街头霸王对铁拳》，前者是 SCE 在 PS3 平台成功打造的一款强调创造关卡为卖点的平台 ACT 品牌，而这种非常适合随时拿出玩玩的游戏出在更便携的 PSV 上也的确是相当合适；后者则融合了 2D 和 3D 两大硬派格斗游戏，两作制作人之间的有趣合作也为玩家津津乐道。但是有关注未必有销量，PSV 版《小小大星球》在 2012 年 9 月 20 日发售，首周销量 5901，排到当周游戏销量榜第 17 名；2012 年 10 月 25 日发售的《街头霸王对铁拳》则是以 5420 的首周销量排到了当周的第 20 名。

虽然两款游戏之前都进行了很高调的宣传，而发售情况也非常糟糕，但是最终结果却有所不同。在前面 PSV 达成千万时的前 15 名游戏的榜单中，我们可以看到《小小大星球》以 107 万的销量位列第 4，而这个数字还在缓缓地增涨，到笔者完稿时已是 113 万。而这 113 万中，北美 33 万，欧洲 52 万，日本 2 万，其他地区 27 万。在日本市场，《小小大星球》首发失利后也没有实现长卖，次周的周销量便跌到 1366，此后便 600、400、



▲PSV的《小小大星球》，尽管在日本首发并不理想，但在欧美、尤其是欧洲非常受欢迎。

300、200这样越跌越少，可以说，日本市场这2万纯粹是时间堆积起来的。但在欧美都有不错的成绩，即使过了首发的热销期，之后的销售基本上也都是数千，所以最终，首发销量很让人失望的《小小大星球》能晋身PSV千万达成时软件榜的前5名。

而《街头霸王对铁拳》至今为止也只卖出18万份，在日本也只将将卖够了1万，在欧洲卖了4万，美国则卖了10万，其他地区的销售总量也有3万，而这个数字注定是靠后的，所以相比同样在日本不被看好而欧美国家意外受欢迎的《小小大星球》，《街头霸王对铁拳》的结果并不乐观。

## 悄然而至的日本市场 百万销量与第二冬

进入2012年10月，PSV在日本市场便达成了百万销量，用时43周，并不算快，但好歹也达到了。然而这个百万销量达成并不是什么好的开端，这一周PSV的游戏阵容冷冷清清，与有《召唤之夜3》、《灵魂触发者》两款新作开门红发售以及《SD高达G世纪 超越世界》和《最终幻想Ⅲ》仍在热卖的PSP形成了鲜明的对比。也是这一周，PSV再次以7957的周销量跌落到1万这个临界线以下，比PSP少了将近1万。而之后销量也在继续下跌，即使出现《英雄传说 零之轨迹》这样以21518的首周销量进入榜单第6名的作品，也完全没能阻止得了其下滑趋势，连续下滑了5周，PSV的周销量已是4021临近冰点，好在之后的49周时峰回路转，回归了1万这个安全界线以上。

### 英雄传说 零之轨迹 进化版

厂商：角川Games
发售日：2012年10月18日
首周销量：21518

PSP版《零之轨迹》在PSV平台的进化版，相比于原版，除了高清化的过场处理以及战斗演出品质提升和重新编曲、主线全语音外，还追加了补完故事的剧情。还是相当有诚意的。

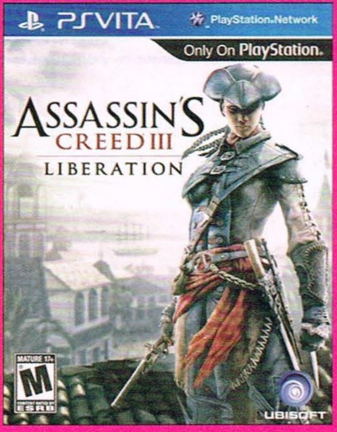
然而这么一款诚意移植、销量也还算不错的游戏，在其首发当周丝毫没能阻挡PSV主机销量的下滑趋势，仅仅是稍稍稳在6000的范围内，次周便跌破了6000。回头看其原因，大概是此时“《英雄传说》系列”玩家与PS系主机玩家已经有了高度的重合，换句话说就是，想玩《英雄传说》的，早就已经把PSV买了，所以才会出现游戏卖得不错但对主机销量拉动作用几乎为零的情况。

## 10月最后一周的拐点

前面说的PSV下滑趋势可以说是惊心动魄，有玩家甚至担心如此下去索尼官方会自动砍了这个彻底没救的项目，不过就在PSV撑过发售后的第48周即将跌落4000以下的周销量时，49周又回归到了1万以上，这同样是个开始，随着整个游戏界进入11月开始的旺季，PSV的周销量除了偶尔跌落到9000多以外，大都稳定在1万以上，有时甚至超过2万、3万。

### 刺客信条Ⅲ 自由使命

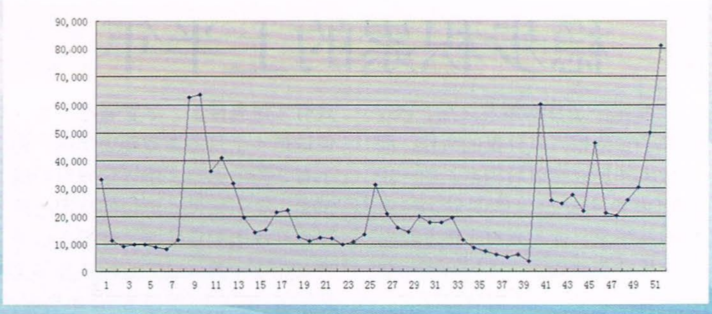
厂商：Ubisoft
发售日：2012年10月30日
首周销量：24304



▲《刺客信条Ⅲ 自由使命》是PSV平台首周销量还算不错的原生欧美游戏。

《刺客信条》是法国公司育碧旗下的一个系列，PSV版的《刺客信条》则属于PS3版《刺客信条Ⅲ》的外传，在法国与印第安交战的时代背景下，玩家操纵女主角奔走于新奥尔良的街道、丛林和建筑物上，来进行探索。这款典型的欧式游戏在全世界都非常有市场，亦是育碧在PS3时代打造的新热销游戏系列，日本市场虽然素来对欧美风游戏有严重的排斥，不过在PS3时代的欧美游戏全面崛起的大背景下，也逐渐开始接受了，所以日版有了还算不错的首发销量。尽管在刚开始发售时因为BUG问题引来一阵阵吐槽甚至谩骂，但官方的补丁出得还算及时，到笔者完稿时，该作以127万的全球总销量位居PSV游戏排行榜的第二名，这其中售出45万的欧洲的和售出51万的北美的是重要销售市场，日版虽然最终也只卖出6万，但相比同样在全世界热销的《使命召唤》等游戏，该作的表现已经算不错了，尤其是其首发当周，不仅止住了PSV下滑的势头，还将PSV的销量一下从4000的临界冰点一下拉回到1万线以上，成为PSV新一轮热销的起点。

# 2013，惊心动魄的暴涨暴跌



▲2013年PSV在日本市场的销量曲线图，相比2012年，销量爆发的时候更多，甚至有连续走高的时候，而且大多数都维持在1万销量以上，但其跌得最惨之时，也刷新了2012年的新低，跌到了4000以下。

走过了起色不大但也暗流重重的2012年，PSV在2013年的开年便迎来了热销，而后也多次销量大爆发，整体稳定在1万线以上的时间更长；与此相对，不算长但更惨烈的下跌，也称得上是惊心动魄。

## 2013跨年与开年大热销

度过跌宕起伏的2012年，PSV也终于有了游戏和装机量的积累，虽然跟3DS比仍然差一大截，但起码从自身来说，算是把这最艰难的一年挺过来了，无论是直接的竞争对手3DS，还是市场外围虎视眈眈的智能手机，抑或是始终未能交接且一直进行分流的PSP，对于新生的PSV来说，这刚过去的一年可谓是惊心动魄，周销量最低甚

至跌到 4021，好在最终都挺了过来。

俗话说，大难不死必有后福，在 2012 年的最后一周，PSV 以 33309 的周销量成绩从 2012 年进入了 2013 年，而在元旦后惯例的降温中，PSV 虽然也连续三周降到了 1 万线以下，但也都维持在 9 千以上，三周之后便回归 1 万。这期间 PSV 的新游戏并不多，但上榜的《AKB 1/149 恋爱总选举》和《限界凸骑》的首周销量都分别卖到 3 万和 2 万以上，虽然跟 PSP 的十多万和 3DS 的几十万相比还是相形见拙，但还是以自己的方式走过来了。

当时间进入到 2013 年 2 月下旬，从此时开始，连续 5 周，PSV 都维持了最少 3 万最多超过 6 万的周销量，在第 67 周甚至再度登上主机销量榜的榜首。而这五周的爆发，缘于六款游戏。

## 闪乱神乐 忍者对决 少女们的证明

厂商：Marvelous
发售日：2013 年 2 月 28 日
首周销量：94324

“《闪乱神乐》系列”首次登陆 PSV 平台之作，并进行了 3D ACT 化的尝试，将游戏做成了《无双》类型，游戏本身的素质相当高，而 3D 化后的服装损坏系统、脱衣对战和小裤裤争夺战等带着擦边恶趣味性质的设定也让本作不失“肉之本色”。热热闹闹的妹子大作战，让该作首周销量差点突破 10 万。

## 梦幻之星 在线 2

厂商：SEGA Games
发售日：2013 年 2 月 28 日
首周销量：61227

和《闪乱神乐》同日发售的 PSV 游戏，首次在 PSV 上进行大型多人在线游戏的尝试，也是目前 PSV 上惟一的一款。玩家通过丰富的建模组件来创造自己的虚拟分身后，在 6 种职业中做出选择，然后和玩友们组成最多四人的队伍去接任务，在不同行星与不同生态的敌人进行战斗。作为 MMORPG，本作最多支持 12 个人同时冒险，冒险中有些区域也会出现巨型 BOSS、紧急大型任务等突发事件，来让玩家协力完成。

这款惟一的 MMORPG 的首发销量是 61227 套，虽然不少，但在开年后第一波游戏大潮中，还是屈居第 6 名。而该作和《闪乱神乐》一起，成为当周的 PSV 主打新游戏，在两款游戏的拉动下，PSV 的当周销量达到了 62543 部。

## 暗魂献祭

厂商：SCEJA
发售日：2013 年 3 月 7 日
首周销量：92396+22050（共斗包）

稻船敬二离开 Capcom 之后制作的共斗游戏，游戏是偏向黑暗写实的魔法世界，大型怪物设定及其出处的介绍都让玩家印象深刻。相比其他同类游戏，本作的节奏快很多，而且因为主打魔法攻击，所以也更强调灵活走位。献祭系统则是本作的特色所在。独特的暗黑设定与快节奏的狩猎战斗，让 PSV 玩家终于等到了一款 PSV 独有的特色共斗游戏。而官方为了鼓励玩家联机，还推出了两款游戏同捆的共斗包。如果将共斗包和单售版一起计算，《暗魂献祭》的首周销量便更加可观。




▲加上共斗包的话，《暗魂献祭》便是2013年首款首周销量突破10万的游戏，玩家对新的共斗游戏的期盼亦可见一斑。

## 心灵传说 R

厂商：BNE
发售日：2013 年 3 月 7 日
首周销量：55258

移植自 NDS 平台的本作，是 PSV 上的第二款《传说》，讲述少年为寻找少女散落于世界的心灵而冒险的故事。除了新增了追击连接等新系统外，人物建模的改良也使得本作的画面比 PSV 之前的《无瑕传说 R》提升了很多。本身即是名作系列，画面相比 PSV 前作又有改良，因此本作首周销量也超过了 5 万。由于本作和《暗魂献祭》的出色表现以及上一周热销的《闪乱神乐》和《梦幻之星 在线 2》也都保持余威维持着 1 万以上的销量，拥有四款人气热门作品的 PSV 在本周依旧保持着 6 万以上的高销量，总数达到 63581，比上一周还多出 1000 多台。

## 海贼无双 2

厂商：BNE
发售日：2013 年 3 月 20 日
首周销量：60315

将《海贼王》做成《无双》的本作，剧情走的是原创路线，角色的招式都有更新，霸气系统和支援系统让本作的打击感和爽快感倍增。这一周虽然不像前面说的两周每周都有两款重磅大作，但除了《海贼无双 2》之外，也有《梅露露的工作室 加强版 阿兰德的炼金术士 3》、《职业棒球之魂 2013》和《死或生 5 加强版》几款游戏的周销量分别超过了 3 万、2 万和 1 万，此外《暗魂献祭》亦保持着 15488 的销售势头。尽管如此，因为开年后第一波大潮已经降温，因此本周的 PSV 销量并没有继续保持在 6 万以上，售出 41073，而就在市场整体降温时，PSV 也以此销量，再次登顶主机周销量的榜首。

## 胧村正

厂商：Marvelous
发售日：2013 年 3 月 28 日
首周销量：45660

移植自 Wii 的经典 2D 横版动作游戏，画风古朴，和风浓郁。PSV 版在原汁原味移植了原作的同时，亦加入了付费 DLC“元禄怪奇谈”。作为知名经典的移植作，本作的首周销量达到了 45660，位居第 5，尽管是当周惟一一款入榜前 10 的 PSV 新作，但新作《圣魔导物语》虽然在榜外不过首周销量也超过了 1 万，此前的《海贼无双 2》和《暗魂献祭》也都维持着 1 万份以上的销售成绩，因此这一周 PSV 的的销量，也有 31795 了。



# 日趋饱和的 PSP 市场

在统计 PSV 热销五周的销售情况时，我们会发现一个问题，那就是 PSP 在这期间也有着诸如《刀剑神域》、《职业棒球魂 2013》、《Fate/ 新章 CCC》这种首周销量达七八万甚至十多万的作品，《迷宫旅人》相对少些但首周也过了 3 万，然而这些高销量的游戏，并没有给 PSP 带来什么销量上的拉动，这在《刀剑神域》发售的一周尤其明显，其首周以 138180 的销量荣登游戏周销量榜的榜首，但 PSP 的主机销量只是 12721 这个平常水准，不仅没有拉动，相反比起上周还有所下降——很显然，PSP 的市场已经趋于饱和了。

# 稳步积累的上半年

在整个 3 月的爆发之后，PSV 迎来了多款相当有分量的大作，而这些大作足以在以后相当长的一段时间内给 PSV 提供购买动力，事实也是如此，进入 4 月，PSV 平台的大作趋势减缓，一直到 8 月中旬这长达 4 个月共 20 周的时间里，首发销量过万的共有 8 款，而过三万的则只有 4 款，过 10 万的则只有《讨鬼传》，尽管看着不少，但这是 4 个月的游戏销售情况，由于有之前的积累，所以这段时间的销量不至于太差；但也同样因为热销作品推出频率放缓，使得主机销量长期在 1 万 ~ 2 万之间不温不火地挂着。不过在《讨鬼传》发售当周，倒也以 31271 的周销量紧逼 3DS LL。

Vita企划
Vita动态
Vita制作
Vita攻略

## PSV 第 69 ～ 89 周热销游戏

| 游戏名 | 厂商 | 发售时间 | 首周销量 | 发售当周排名 |
|---|---|---|---|---|
| 写真女友 亲吻 | 角川 Games | 2013 年 4 月 25 日 | 30172 | 7 |
| 瓦尔哈拉骑士 3 | Marvelous | 2013 年 5 月 23 日 | 40357 | 5 |
| 神次元偶像 海王星 PP | Compile Heart | 2013 年 6 月 20 日 | 29933 | 4 |
| 讨鬼传 | Koei Tecmo Games | 2013 年 6 月 27 日 | 122794 | 2 |
| 龙之王冠 | Atlus | 2013 年 7 月 25 日 | 71083 | 3 |
| 灵偶异界 | Acquire | 2013 年 8 月 1 日 | 15575 | 7 |
| 超级机器人大战 OG 传说 魔装机神Ⅲ 正义的荣耀 | BNE | 2013 年 8 月 22 人 | 18929 | 4 |
| 神孕Ⅱ 七星的引导和马兹鲁的恶梦 | Spike Chunsoft | 2013 年 8 月 22 人 | 18878 | 5 |

以上 8 款游戏中，除了《瓦尔哈拉骑士 3》、《讨鬼传》和《龙之王冠》外，其他都属于发售次周便跌落榜外的固定群体向游戏。

### 瓦尔哈拉骑士 3

厂商：Marvelous
发售日：2013 年 5 月 23 日
首周销量：40357

诞生于 PSP 平台的“《瓦尔哈拉骑士》系列”最新作，在新平台机能支持下，游戏的画面有了大幅飞跃。因为是诞生自自家掌机平台，所以有着天然的人气，而这款 PSP 平台诞生的作品在 PSP 游戏依旧热卖时出在 PSV 上，也能看出索尼掌机游戏的重心配比变化。

### 讨鬼传

厂商：Koei Tecmo Games
发售日：2013 年 6 月 27 日
首周销量：122794

PSV 平台诞生的又一款原创共斗游戏，相比其他同类游戏，和风味十足是本作的特色，各种出自日本传说的怪物和画面都让本作有着鲜明的特色。而 Koei Tecmo Games 特有的人设造型以及一招一式的砍杀感则让本作的节奏感张弛有度。该作以超过 12 万的销量成为这 4 个月中最醒目的新星——没有了《怪物猎人》但依然有大量狩猎爱好者坚守的 PSV 上的这款和风特色游戏，受到了玩家的肯定，其本身亦形成了相当时间的长卖。

### 龙之王冠

厂商：Atlus
发售日：2013 年 7 月 25 日
首周销量：71083

《龙之王冠》是一款带有明显《龙与地下城》特征的横版过关 ACT，而开发者神谷盛治本身便参与了当年《龙与地下城》的开发。6 种职业配合技能树系统能衍生出很多不同的战术，玩家间的合作也赋予了本作别样的共斗游戏体验。首发之后，次周和第三周也都以 13772 和 20845 的周销量位居当周销量榜的前十名中。

## 索尼掌机重心地位的转换点

《讨鬼传》不仅在 PSV 非常平淡的那 4 个月中掀起了波澜，同时也见证了索尼掌机比重地位的转换——如果在以往，有游戏同时推出 PSP 和 PSV 版，PSP 版的销量往往会比 PSV 版高出很多，而同样跨 PSV 和 PSP 平台的《讨鬼传》，PSV 版比 PSP 版的首发销量高出了一倍，而且 PSV 版后续几周还在持续以不错的销量长卖——可以看出，这个时候，PSV 已经积累了足够的用户群，而索尼掌机这一块无论是玩家还是游戏厂商的重心，也都终于转移到 PSV 这里来了。



▲《讨鬼传》是《暗魂献祭》之后又一款新生的特色共斗游戏，122794的首发销量也让人满意。而且第一次出现同时跨PSV和PSP、而PSV版首周销量远超PSP版的情况。

## 姐妹同时暴跌的黑色 6 周

当 PSV 带着积累的已经形成一定规模的游戏以及长达 4 个月的平稳销量进入到第 90 周时，意想不到的事情发生了，8 月 26 日～ 9 月 1 日的这一周，PSV 的周销量从上周的 11507，越过之前也曾跌到万线之下 9000 这个缓冲区，直接跌落到了 8405，之后便 7000、6000、5000 这么跌下去。和以往不同，这期间不仅有 PSV-2000 这台新主机发售，期间发售的 8 款 PSV 游戏也都保持着首周 1 万以上的销售成绩，其中《英雄传说 闪之轨迹》更达到了 81622 的首周销量，但是也只是止住了当周的下滑，到下一周 PSV 的周销量便跌到了 3538，打破了之前 4021 的最低周销量下限。而这期间，大幅下跌的不仅仅是 PSV，PSP 也同时一路下跌——这是从 PSV 诞生一年前 PSP 保持着大作攻势至今都没有过的跌幅。好在到第 96 周，PSV 三款大作出击将销量一下从谷底反弹到天上，但 PSP 却没能止住，即便是 98 周时有销量 36002 的《实况力量职业棒球 2013》也对销量无任何拉动作用，甚至没能止住销量下滑的势头。在跌得最惨的的 9 月 30 日～ 10 月 6 日这一周，索尼的 PSV、PSP 和任天堂 Wii U，全部刷新了发售后的最低销量记录。

## 大跌落中诞生的新机型——PSV-2000

在这看似无解的跌落中，PSV 迎来了其第二个机型——PSV-2000，无论是命名还是变化，都走的是当年 PSP-2000 的改变风格：机器本体轻薄化以及按键改良。但是 PSV-2000 还有一个争议的改变，就是将 1000 型的 OLED 屏幕换成了 LCD 引来了争议，尽管官方强调此次使用的 LCD 是最新科技，但从事实上来看只要不放一起对比也不会有任何画面显示上的差别，但依旧有坚定的“OLED 原教旨主义者”支持 1000 型，因此最终官方在通过各种新涂装配色推广 2000 型的同时，在推出各种五花八门的促销限定包时也都分别推出了 1000 型和 2000 型的包装。



▲ PSV-2000 有着丰富的涂装配色可选。

尽管有争议，但新机型上市还是该热销的，但 PSV-2000 型的上市却就这么埋没在了匪夷所思的下跌趋势中，究其原因，大概还是屏幕换成LCD后大众选择了观望态度吧。

## 谷底大反弹

2013 年 9 月的那次大跌落，足以让很多支持索尼和索尼掌机的玩家捏了一把汗，因为这次跌落几乎找不出任何原因，明明游戏跟得上，又有新主机推出，可就是跌到了 4000 以下，这要是还找不出对策，刚刚从 PSP 那接手市场的 PSV，真的就该跟着 PSP 一起退出了。好在 PSV 再次展现了其顽强的生命力，到 96 周，借由《枪弹辩驳 1·2 再装填》和《创造球会 打造职业俱乐部》两款热销作，PSV 的周销量猛的反弹到 60166，其反弹幅度之大亦再创新高。在这次大反弹之后，PSV 终于走上了正轨，以每周 2 万的稳定周销量和平均每周一到两款的热销游戏，进入了年末的圣诞高潮……

### 枪弹辩驳 1·2 再装填

厂商：Spike Chunsoft
发售日：2013 年 10 月 10 日
首周销量：71672

诞生在 PSP 平台的高人气推理 AVG《枪弹辩驳》的两作，高清移植并合二为一来到了 PSV 平台上，2.5D 展现了别样的空间立体感，初代还追加了学园模式小游戏。本作首周 76172 的销量可以说是承接了系列的高人气，更是将 PSV 从谷底拉出的主要功臣。

## 创造球会 打造职业俱乐部

厂商：SEGA Games
发售日：2013 年 10 月 10 日
首周销量：33898

模拟经营足球俱乐部的游戏《创造球会》来到了 PSV 平台，收录了日本 J 联赛和欧洲顶级六大联赛在内的 4000 多名实名球员，玩家则扮演俱乐部教练来通过各种经营和训练等活动最终带领球队取得胜利，还新引入了玩家自身累积经验成长的教练育成系统。虽然不如同日发售的《枪弹辩驳 1・2 再装填》卖得那么火，但 33898 的首周销量也是相当不错的。

## 高达破坏者

厂商：BNE
发售日：2013 年 10 月 31 日
首周销量：33775

虽然本作也是高达为主题的动作游戏题材，但本作中的高达却是模型，通过 Bandai 公司的设备操作高达模型与其他玩家并肩作战，而且还有不同比例的机体登场，各种组合实现的魔改搭配也是本作的乐趣所在。本作首周销量 33775，入榜第五名，而发售当周 PSV 的销量则是 27618，相比上周也有小幅增长。

## 秋叶原之旅 2

厂商：Acquire
发售日：2013 年 11 月 7 日
首周销量：33476

以秋叶原为舞台，有着和人类外表非常相近的吸血鬼和绅士趣味的爆衣系统的《秋叶原之旅》的续作，PSV 的机能自然让本作在画面上有了大幅提升，而游戏中玩家要做的，依旧是扮演主角去干掉吸血鬼。因为是诞生在 PSP 平台的作品，所以本作虽然称不上热销，但也在其发售首周、亦是 PSV 发售的第 100 周，奉上了 33476 的周销量，尽管 PSV 的周销量比上周有小幅下跌，却也在第 100 周的这个时间点上成功在日本市场达成了 200 万的总销量。

## 噬神者 2

厂商：BNE
发售日：2013 年 11 月 14 日
首周销量：266326

诞生在 PSP 狩猎大潮中的共斗游戏，本作作为续作，除了全新的剧情，武器和战斗系统也都做了增加和优化，并增加了新的地图和荒神等内容。共斗游戏本身即是符合掌机特色的游戏类型，而《噬神者》在 PSP 时代已打响了牌子，首周销量 266326 也算对得起前作积攒下的口碑。无论是游戏本身的首周销量，还是对PSV 销量的刺激，本作都是非常成功的。




▲《噬神者2》，经典狩猎游戏的续作，首周销量突破25万，共斗游戏与掌机平台的相性还是非常好的。

# 需要外接手柄和显示设备的 PSV TV

2013 年 11 月 14 日，PSV 家族的第三个机型——PSV TV 发售了，尽管也是 PSV 家族的一员，但它甚至连作为掌机的基本特征都没有，倒更像是一台需要额外配手柄并外接显示设备的电视游戏机，所以官方也为其命名 PSV TV。

把掌机固定在电视旁，缺点是肯定有的，除了没法随身携带，诸多使用到触摸操作和重力感应等的游戏也都没法玩了。不过 PSV TV 也有其卖点，首先便是可以在电视上玩，PSV 本身分辨率可以在高清电视上运行，画面又大，玩起来自然也别有一种感觉；此外，PSV TV 的售价也相当便宜，对于家里有现成的电视机和 PS3 手柄的玩家，玩的也都是倾向于传统操作游戏的玩家来说，PSV TV 也算是一个不错的选择。



和发售于莫名其妙的大跌落中的 PSV-2000 不同，PSV TV 诞生在 PSV 大反弹之后的平缓前进之时，而且正处于借由《噬神者 2》的发售而带来的一波 PSV 销售大潮中，不过 42172 的首发销量对于新版机只能算不过不失——毕竟没法玩全部游戏，所以玩家谨慎选择，也是有其原因的。

# 圣诞幻想曲——2013 圣诞的周销量新高

当时间进入到 2013 年末，圣诞游戏大潮再次来临，PSV 也将迎来其满两周岁的生日。而这生日礼物，则是《最终幻想 X》和《最终幻想 X -2》的 HD 版，关于这两部作品，相信老玩家都很了解，其中《最终幻想 X》的结局不知让多少人唏嘘感慨，而到了《X -2》又风格一变成为了三个女性角色的大冒险。双游戏包的首周销量为 149132 套，相对于其原作的经典，这个数据倒也没什么意外的，但是却给 PSV 大大拉高了销量，将 PSV 的当周销量一下拉到了 81111，再创周销售记录的新高。

除了《最终幻想 X HD 版》和《最终幻想 X -2 HD 版》，《真・高达无双》在这段时间的拉升作用也不容小觑，某种意义上来说，2013 年圣诞期间 PSV 的热销，是由《真・高达无双》接过了自然到来的热销开局，而后由《最终幻想 X / 最终幻想 X -2 HD 版》将之推向了高潮。

## 真・高达无双

厂商：BNE
发售日：2013 年 12 月 19 日
首周销量：52667

2013 年的圣诞商战对于已经积攒了一年大作的 PSV 来说，有点自由走高的意味，在《真・高达无双》发售前一周，在没有任何新游戏发售的情况下，PSV 的周销量便被自然推高到 30440 部，而《真・高达无双》的到来，则顺利将这个主机热销的趋势再度推高。这款融合了《高达》和《无双》要素的动作游戏在 PSV 的表现亦有相当多的可圈可点之处，其颇高的素质和人气带来的便是首周 52667 的首周销量，而在该游戏的带动下，PSV 主机的周销量再度涨到了 50087，不过还没有到最高潮……

## 最终幻想 X / 最终幻想 X -2 HD 版

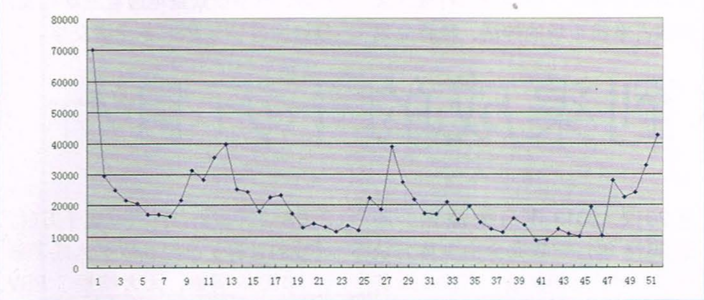
厂商：Square Enix
发售日：2013 年 12 月 126 日
首周销量：149132

在 PSV 达成 1000 万销量时，《最终幻想 X / 最终幻想 X -2 HD 版》以 70 万的销量位居游戏排行榜的第 7 名。《X》和《X -2》的 HD 化是跨了 PS3 和 PSV 两个平台的，其中 PS3 版将两款游戏收录进一张光盘，PSV 版的两作则是各自为独立的卡带，考虑到两款游戏主要是面向老玩家，所以厂商便也主推两作合一的双游戏包，甚至统计机构也以双版作为 PSV 版的两作《最终幻想 X》的销量来进行数据统计。不管怎么说，在《最终幻想 X / 最终幻想 X -2 HD 版》的拉动下，PSV 的主机最高周销量也再度得以刷新。甚至在下周没有任何新游戏发售的情况下，PSV 也都保持着 70087 的高单周销量。




▲2013年末压轴大戏——《最终幻想 X 和《最终幻想 X -2》高清回归。

# 2014，平稳一整年




▲ 2014 年曲线，平稳中有几次小爆发，偶尔跌到 10000 以下但跌幅不大，整体上说是稳步上升。

经历了年末的游戏大潮后，一般来说次年的年初便会迎来小幅的降温，而后再度由大作跟进形成新的热销趋势，不过 PSV 并非如此，在整个原本应该降温同时也没新游戏上市的 1 月，PSV 每周都保持着 2 万以上的销量。随后小幅回升到 2 万以下，维持两周以后又因为热销游戏发售而再度升过 2 万……可以说，整个 2014 年，PSV 的销售曲线都是非常平稳的，既没有 2012 年的连续低迷，也没有 2013 年惊心动魄的大起大落，出了其中三周因为新作跟不上而跌落 1 万，大多数都保持着 1 万、2 万以上的周销量，而如《Jump 全明星 胜利之战》、《自由战争》这类大作首发时会偶尔过 3 万。到年末圣诞高潮，借由《高达破坏者 2》发售的拉动，PSV 的主机销量开始以每周 1 万的涨势走高，最终在 2014 年的最后一周，达到了 56700 的全年最高主机周销量。

## 平稳中的大作爆发

成长了两年的 PSV，在积累了足够多的精品游戏数量的同时，也终于从一直并行的前辈 PSP 手中接下了没当老大但也相当成功的接力棒。而目前的状态，起码好好活下去是没问题了，偶尔还会出现大作引爆一下销量。下面是 2014 年全年首周销量在 3 万以上的游戏。

| 游戏名 | 厂商 | 发售时间 | 首周销量 | 发售当周排名 |
|---|---|---|---|---|
| 魔界战记 4 回归 | 日本一 Software | 2014 年 1 月 30 日 | 33749 | 4 |
| 暗魂献祭 Delta | SCEJA | 2014 年 3 月 6 日 | 48786 | 1 |
| Jump 全明星 胜利之战 | BNE | 2014 年 3 月 19 日 | 97821 | 5 |
| 战国无双 4 | Koei Tecmo Games | 2014 年 3 月 20 日 | 39597 | 9 |
| 初音未来 女歌手计划 F 2nd | SEGA Games | 2014 年 3 月 27 日 | 98628 | 1 |
| 第 3 次超级机器人大战 Z 时狱篇 | BNE | 2014 年 4 月 10 日 | 128236 | 2 |
| Sword Art Online 虚空断章 | BNE | 2014 年 4 月 24 日 | 145029 | 1 |
| 限界凸记 萌情编年史 | Compile Heart | 2014 年 5 月 15 日 | 32957 | 2 |
| 自由战争 | SCEJA | 2014 年 6 月 26 日 | 43160 | 2 |
| 跨过我的尸体 2 | SCEJA | 2014 年 7 月 17 日 | 93775 | 2 |
| 讨鬼传 极 | Koei Tecmo Games | 2014 年 8 月 28 日 | 79384 | 2 |
| LoveLive！学园偶像天堂 | 角川 Games | 2014 年 8 月 28 日 | 59710 | 4 |
| 超次元动作 海王星 U | Compile Heart | 2014 年 8 月 28 日 | 34980 | 5 |
| 英雄传说 闪之轨迹 Ⅱ | Falcom | 2014 年 9 月 25 日 | 86283 | 2 |
| 绝对绝望少女 枪弹辩驳外章 | Spike Chunsoft | 2014 年 9 月 25 日 | 70596 | 3 |
| 实况力量职业棒球 2014 | Konami | 2014 年 10 月 23 日 | 50836 | 5 |
| 梦幻之星 新星 | SEGA Games | 2014 年 11 月 27 日 | 107313 | 2 |
| Fate/hollow ataraxia | 角川 Games | 2014 年 11 月 27 日 | 53979 | 4 |
| 高达破坏者 2 | BNE | 2014 年 12 月 18 日 | 57188 | 7 |

以上名单中，总共有 19 款游戏，其中超过 5 万的有 13 款，接近和超过 10 万的则有 5 款。

### JUmp 全明星 胜利之战

厂商：BNE
发售日：2014 年 3 月 19 日
首周销量：97821

《周刊少年 JUMP》发售 45 周年的纪念游戏作品，汇集了其上刊载的《龙珠 Z》、《火影忍者》、《浪客剑心》、《家庭教师》等知名作品的角色展开热热闹闹的大乱斗，游戏的素质相当高，也是 PSV 进入 2015 年后首款首周便接近 10 万的热销作品。

### 初音未来 女歌手计划 F 2nd

厂商：SEGA Games
发售日：2014 年 3 月 27 日
首发销量：98628

曾经在 2012 年的颓势中将 PSV 首次推上周销量榜首的《初音未来 女歌手计划 f》的续作，追加了大量全新曲目，以及经典歌曲强势回归，部分老歌谱面也进行了修改。相比于前作 15 万的销量，本作接近 10 万，而且同样位居当期游戏周销量榜的榜首，不过在 3DS LL 的强大攻势下，本周 PSV 未能再度被推上榜首。

### 第 3 次超级机器人大战 Z 时狱篇

厂商：BNE
发售日：2014 年 4 月 10 日
首发销量：128236

“《第 3 次超级机器人大战 Z》系列”完结篇的上部，剧情衔接《再世篇》，双机小队系统和战术连携系统都是本作的新增要素，游戏的策略性也高于以往。而 128236 的销量，也让本作成为 2014 年度 PSV 平台首款首周销量突破 10 万的作品。




▶同为《机战》，《时狱篇》的受欢迎程度远超过此前的《魔装机神Ⅲ》。

### Sword Art Online 虚空断章

厂商：BNE
发售日：2014 年 4 月 24 日
首发销量：145029

PSP 版《无限之刻》的强化移植，采用原创剧情讲述 76 层以外的故事，增加了新地图、新剧情以及新人物，当然游戏画面也因为平台转换到 PSV 而大幅进化。原作的人气和游戏自身的高素质，让本作首周的销量达到了 145029，也是 PSV 在 2014 年度首周销量最高的作品。

### 梦幻之星 新星

厂商：SEGA Games
发售日：2014 年 11 月 27 日
首发销量：107313

采用与《梦幻之星在线 2》相同舞台的“《梦幻之星》系列”新作，亦是系列久违的单机作品，除了传统的敌人外，还新增了挑战巨大 BOSS 的巨灵战。老牌经典突破 10 万回归，和之前在线联机版的人气积累还是有一定关系的。



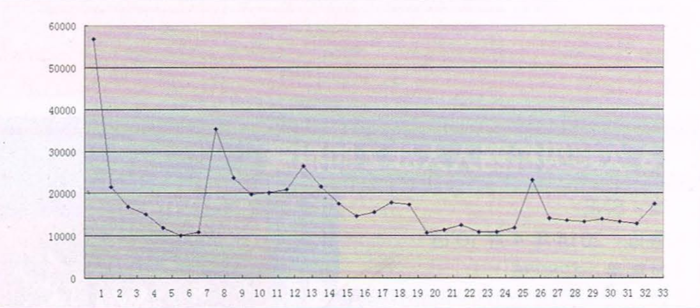

## 平凡中的两度登顶

2014 年对于整个掌机行业来说，发展都是很大的，尤其是两大掌机通过在各自领域的经营，都成功抵挡了来自外围智能手机领域的颠覆性冲击。尽管如此，在掌机领域内，无论是 2013 年年末发售的自家新贵 PS4，还是在掌机上从没让出过霸主地位的任天堂的现任强力对手 3DS，相较于 PSV 的平稳，那两位都会时不时地弄出些超大作刺激下销量，不过进入 4 月，在 PSV 发售的第 121 和 122 两周内，PSV 凭借已发售的《初音未来 女歌手计划 F 2nd》和《Jump 全明星 胜利之战》以及新发售的《第 3 次机战 Z 天狱篇》，也以 25017 和 24078 的稳定周销量，连续两周登顶主机周销量榜的第一名。

# PSP 停产

2014 年 6 月，索尼官方宣布：自 6 月开始全面停止 PSP 在日本市场的出货，索尼掌机正式进入 PSV 时代。并开展了 PSP 换购 PSV 的优惠换购活动，玩家只要出示购买 PSP 的凭据，便可以在购买 PSV 时享受到最高 3000 日元（学生 4000 日元）的优惠折扣。这部功勋卓著的掌机正式退出市场，尽管终其一生没能像 PS 和 PS2 那样成为业界霸主，但也成功打破任天堂独占掌机市场的神话，稳稳立足于掌机市场中，尽虽然一度因为第三方厂商的保守而大量分流 PSV 的资源导致 PSV 非常被动，但也牢牢地锁住了 PS 掌机的市场，而 PSV，也不负众望地迎着困难成长，最终完成了与 PSP 的全面交接。

# 2015 开年，水到渠成的千万目标




▲2015 年度开年至 8 月 16 日的日本周销量走势图，整体上依旧是平稳，在第 9 周时，PSV 在全世界范围内突破了 1000 万销量。

PSV 在 2015 年开年的平淡，比起 2014 年是有过之而无不及，开年连续两周无新作，第三周的《魔鬼恋人》以 4083 的首发低销量惨淡收场，倒是第四周有《艾斯卡 & 罗杰的工作室 加强版黄昏天空的炼金术师》和《剑之街的异邦人 黑之宫殿》以过万的销量位列当周的第 6 和第 8 名，而后除了《战国无双 4－Ⅱ》的 23519 首周销量还算不错外，《城友奈是勇者 树海的记忆》的 1 万出头最多算是有些起色。不过 2 月 19 日发售的《噬神者 2 狂怒解放》以 234180 的首周销量打破了平淡，PSV 的周销量随之过了 3 万，到次周《噬神者 2 狂怒解放》依旧以 37650 的销量持续发力时，PSV 在全球市场也终于达成了其 1000 万的总销量。

## 战国无双 4－Ⅱ

厂商：Koei Tecmo Games
发售日：2015 年 2 月 11 日
首发销量：23519

“《无双》系列”首次以人物和舞台不做大改动的情况下制作“另一个《战国无双 4》”，个人传终于回归，武器和均码的合成、不同主题的无限城都是本作的特色。而和以往的跨平台销售不同，此次的《战国无双 4－Ⅱ》是 PS3、PS4 和 PSV 同时发售，而 PSV 版一方面超越了尚未形成《无双》用户大消费群体的 PS4 版，另一方面 PSV 版 23519 的销量与 PS3 版的 44574 差距也比以前要小了很多（《战国无双 4》的 PSV 版销量 39597，PS3 版为 120452）。

## 噬神者 2 狂怒解放

厂商：BNE
发售日：2015 年 2 月 19 日
首发销量：234180

作为《噬神者 2》的资料篇，本作剧情紧接《噬神者 2》，并收录了前作包括 DLC 在内的全部任务。新武器、新系统也大大增加了游戏的爽快度。相比前作 26 万的销量，本作在开年淡季中取得的成绩也是相当值得肯定的，尤其是在该作连续两周的带动下，PSV 两度超越如日中天的 New 3DS LL，在发售当周更将 PS4 和 New 3DS LL 同时超越而成为当周销量的冠军。

# 特别功臣：《我的世界》

千万销量是全球成绩，我们之所以主要介绍日本，就是因为除了日本，欧美方面在首发之后便一直在平淡中积累，这也是无论 PSV 达成千万还是笔者完稿时，前 10 甚至前 20 的众多欧美大作但却都是 2012、2013 作品的原因。不过 2014 年，一款完全由立体方块组成世界的沙箱游戏，再度让欧美方面拥有了活力，尽管首发成绩在美国并不算傲人，但次日在欧洲的 30043 却无法不令人刮目相看，这个成绩是 PSV 初登陆欧洲时只有《使命召唤》这种级别的大作才有的首周销量，《刺客信条》、《极品飞车》等欧美名作首发时亦未达到这个水平。而更令人意想不到的是，该作在欧洲形成了长卖，其中前 8 周中有 5 周都维持在 3 万以上，2 周在 2 万以上。到 PSV 破千万时，《我的世界》已经在欧美达成了总计 50 万的销量，大大缩短了 PSV 在全球达成千万销量的时间。



▲原本并不起眼的《我的世界》，但意外地实现了长卖，在 PSV 的 1000 万目标达成时尚以 50 万的总销量排名 PSV 全部游戏销量的第 15 名，到笔者完稿时该作已经以 89 万的销量升到前 7 名了。

# 千万后的新起点与未来展望

主机达成千万销量意味着向前走出了一大步，对于 PSV 这部出生在内外交困时代的掌机更是不易，但也证明其坚持走过了最艰难的岁月，整个 2014 年到 2015 年 3 月达成全球千万销量时，PSV 的销量稳定而长久。而在千万销



量达成 5 个月后的今天，也依然稳稳地维持着少有爆发但非常平稳的周销量，而在达成千万销量之后，日本市场除了《噬神者 2 狂怒解放》继续以 17710 的热销势头驻榜外，《我的世界》在 3 月 19 日发售日版后，在日本市场也形成了长卖趋势，此外还有首周 7 万的《数码宝贝物语 电脑侦探》、逼近 10 万的《Persna4 彻夜热舞》、突破 10 万的《第 3 次超级机器人大战 Z 天狱篇》和《Sword Art Online 失落之歌》……可以说，突破千万销量之后，PSV 的前进步伐已然稳健，足够的主机销量让游戏厂商无需担心主机用户基数不足，而足够的游戏又将刺激主机的销量进一步提升，良性循环已然形成。当然，三年多的时间走过来，PSV 也依然有着显而易见的不足，就是一直没有超过 500 万甚至 1000 万的超大作，以后究竟能否出现 PSP 时代的《怪物猎人 携带版》这样的奇迹目前还不确定，不过可以肯定的是，以目前的稳扎稳打走下去，无论有没有奇迹，PSV 都将继续扎根于掌机市场，为 PS 这个品牌再添光彩。

# PS+俱乐部




随着国内掌机市场逐步建立起来的正版意识越来越牢固，也有越来越多的玩家开始关注起Playstation Plus（简称PS+）。PS+会员制度除了为玩家们提供更多游戏试玩、存档上传备份、优惠打折等便利服务外，最吸引人的无疑是“限期免费游戏下载”了。各个服的优惠政策不尽相同，所提供的游戏也有所差异，“PS+俱乐部”栏目旨在为广大玩家们介绍和推荐近期的免费游戏。

## 8月免费游戏推荐



### 魔神少女 编年史 2D ACT

魔神少女 –Chronicle 2D ACT–

港服

| 游戏类型 | ACT | 游戏语言 | 中文 | 发售时间 | 2015年8月6日 |
|---|---|---|---|---|---|
| 奖杯总数 | 11（铜杯8、银杯3、金杯1、白金0） | | | 全奖杯难度 | 7/10 |
| 全奖杯时间 | 8小时左右 | | | 相关攻略 | – |

本作是一款融合了弹幕与2D横版过关要素的ACT。PSV版对游戏的部分画面进行了高清化，并且加快了读取速度。除ACT部分外，本作还拥有育成与收集要素，而且剧情部分还是全程语音，作为一款下载小游戏来说内容颇为丰富。虽然游戏人物设计偏向萌系风格，但是难度却毫不留情，人物拥有血量设定，但是关卡中却没有回复的手段，路途中还藏有不少陷阱。可惜的是本作的关卡设计显得比较单调，而且奖杯难度较高，想要达成完美得具备相应的技术水平，总体来说还是只推荐给擅长横版过关类型的玩家。






### 圣灵之心3 爱意满满

アルカナハート3 LOVE MAX!!!!!

日服

| 游戏类型 | FTG | 游戏语言 | 日文 | 发售时间 | 2014年5月29日 |
|---|---|---|---|---|---|
| 奖杯总数 | 56（铜杯48、银杯5、金杯2、白金1） | | | 白金难度 | 6/10 |
| 白金时间 | 30小时以上 | | | 相关攻略 | 《PSV专辑》Vol.10 |

本作由街机版的同名作移植而来，对比前作增加了新的故事剧本与系统要素。本作追加的3种新模式分别是能不断战斗获取分数直至体力归零的“生存模式”；按照要求完成课题的“试炼模式”；竞争打倒所有对手所用时间的“计时模式”。战斗系统还增加了Extend Blast与Arcana Eclipse，前者是Force槽达到100%时能在地面发动的招式，使用后能弹飞对手并进入特殊状态；而后者则是角色进入特殊状态时能够使用的大魄力必杀技。虽然FTG本身有上手门槛，但是本作的白金难度并非特别高，只是以国内的网络条件要完成网战奖杯还是比较头疼。





### 梅露露的工作室 加强版 阿兰德的炼金术士3

メルルのアトリエ Plus ～アーランドの炼金术士3～

日服

| 游戏类型 | RPG | 游戏语言 | 日文 | 发售时间 | 2013年3月20日 |
|---|---|---|---|---|---|
| 奖杯总数 | 44（铜杯32、银杯7、金杯4、白金1） | | | 白金难度 | 5/10 |
| 白金时间 | 40小时 | | | 相关攻略 | 《PSV专辑》Vol.6 |

PS3平台同名作品的加强移植版，是“《工作室》系列”的第13部正统作品。加强版在改良原有系统的基础上，还包含了原版的所有DLC要素，追加全新的CG、服装、敌人与课题等游戏内容，难度相比原版有较大的提升。尤其新增的品质补正关系与补正等级系统让过去形同鸡肋的某些饰品发生了质的变化，为游戏平衡做出贡献。本作特有的“开拓”系统需操作主角梅露露公主发展祖国，大大增加游戏耐玩度的同时也使玩家更投入其中。由于PSV版做出大量改进，使得白金的难度上升不少，尽可能制作强力饰品并继承到下周目是完美本作的关键。





### 超级爆破动物园

Super Exploding Zoo

日服

| 游戏类型 | RTS | 游戏语言 | 中文 | 发售时间 | 2015年8月5日 |
|---|---|---|---|---|---|
| 奖杯总数 | 19（铜杯4、银杯6、金杯8、白金1） | | | 白金难度 | 2/10 |
| 白金时间 | 10小时以内 | | | 相关攻略 | – |

本作是一款同时具备动作与战略要素的创意游戏，全程以简洁明快的2D画面向玩家展现了一个抵抗侵略的故事。地球外生命体突然对家园发起攻击，动物园内具有爆破能力的动物团结一致，勇敢无畏地向外敌发起反抗。尽管各有各的种类特性，但它们的攻击手段简单粗暴，就是一味突击然后爆炸，同时保护珍贵的后代，只有生生不息才能获得最后的胜利。此外，玩家还可以在联机对战模式中与朋友一起享受爆破的盛宴，这也是白金游戏的关键之处。如果身边有好友愿意陪你一起刷联机模式，本作无疑是一款白金神作，完美游戏仅耗时数小时。



FEATURE
INFORMATION
EXPRESS
GUIDE

注：由于美服采取每周更新，书刊上市时可能会发生部分免费游戏已下架的情况。文中“发售时间”以服务器对应的版本为准，“白金难度”和“白金时间”仅供参考。

# DLC天国




“DLC 天国”为玩家们推荐近期热门作品的相关 DLC，此外游戏通过免费补丁追加的内容也会予以介绍。由于日本方面消费税的上调，不少游戏和 DLC 的售价都变得有零有整，习惯购买点卡进行充值的玩家需要计算好余额。

Vita企划
Vita动态
Vita动作
Vita攻略

## 《信长之野望 创造 威力加强版》下载剧本




| 服务器 | 日服、港服 |
|---|---|
| 售价 | 308 日元 /22 港币 |

推荐度：★★★☆☆

此次《PK 版》本身就是以 DLC 的形式在《创造》原版的基础上做出的更新，售价为 4800 日元 /236 港币，奖杯方面则是追加奖杯组，并没有独立的白金。《PK 版》共有天下布武、长篠之战、天王山、严岛之战、手取川之战、独眼龙崛起、信玄上洛、军神降临、织德同盟 9 个不同时期的付费 DLC 剧本可供挑选。值得一提的是在免费 DLC“系列 30 周年纪念内容”中，还有“天下三十将”的假想剧本。



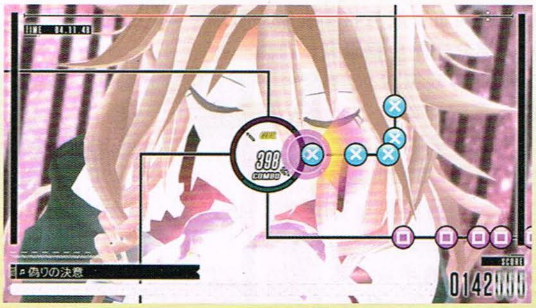
## 《IA/VT 七彩斑斓》追加歌曲




| 服务器 | 日服 |
|---|---|
| 售价 | 300 日元 |

推荐度：★★★★☆

经过延期却不影响其素质的《IA/VT》在日服上更新了相当数量的收费追加歌曲。这些歌曲每首售价都为 300 日元，不仅包含指定歌曲，还附加一种换装的颜色。如果嫌一首首购买麻烦的话，还可以直接购入歌曲包套装。目前推出了 3 弹歌曲包，每弹包含 4 首歌曲，售价为 1200 日元，并且套装里面还包含有限定的 PSV 主题，购买单首歌曲的话就享受不到这个福利，玩家可以根据自己的需求选择。



## 《Persona4 彻夜热舞》追加歌曲




| 服务器 | 日服 |
|---|---|
| 售价 | 100 ~ 900 日元 |

推荐度：★★★★☆

本作在发售初期就推出了不少追加歌曲，而现在日服也还在不断更新收费的追加歌曲。其中最值得关注的就是由足立透献舞的《雾（ATLUS Konishi Remix）》与玛丽的《Break Out Of...》，售价分别为 900 和 800 日元。由于这两人是游戏内没有参战的角色，因此要欣赏这两位的舞姿就只能通过购买这个追加歌曲了。此外由久慈川理世献舞的《True Story（ATLUS Kozuka Remix）》售价为 500 日元，其他没有舞蹈 PV 的追加歌曲售价都为 100 日元。




## 《Persona4 彻夜热舞》初音乱入




| 服务器 | 日服 |
|---|---|
| 售价 | 未定 |

推荐度：★★★★★

《P4D》收费追加歌曲的一大重头戏、由初音未来主唱的《Heaven feat.Hatsune Miku（ATOLS Remix）》预定于 8 月 27 日配信！这首歌曲是作曲家 ATOLS 对《Persona4》的歌曲《Heaven》重新进行了 Remix 的版本，身为舞者的初音未来采用了副岛成记设计的版本，建模也有着独特的潮流感。不仅能欣赏到初音那极具透明感的歌声，还能看到别样风格的初音的舞姿，相信是这个 DLC 吸引支持者购买的最大原因。





## 《DEEMO 最终演奏》追加曲包

| 服务器 | 日服、港服 |
| --- | --- |
| 售价 | 480 日元 /28 港币 |

推荐度：★★★★

优质音乐、小清新画面配合经典的下落式玩法，造就了这款在国内拥有高人气的音乐游戏作品。本作仅以下载的形式发售，本体非常廉价，但与游戏同日发售的12个曲包就稍显昂贵了。每个曲包包含5~6首精选曲目，480日元/28港币的售价也在可接受范围内，想体验所有歌曲的玩家可直接购买“首发追加乐曲包合辑”，日版售价4200日元；港版售价270港币，可节省2～3个曲包的价钱。



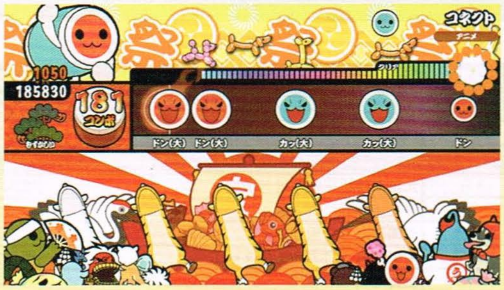



## 《太鼓之达人 V 版》追加曲包

| 服务器 | 日服、港服 |
| --- | --- |
| 售价 | 40 日元 /10 港币 |

推荐度：★★★★

本作自发售后就开始不断放出追加曲包，日服在发售当日更新的人气曲包1和人气曲包2包含了《创圣的大天使》、《战国BASARA BGM组曲》等曲目，8月6日更新了人气曲包3、4，卖点是来自《魔法少女小圆》和《魔法科高校的劣等生》的曲目。港服方面则是把日服曲包里的部分曲目拆出来以单曲的形式贩卖，每首曲目收费10港币，8月6日推出的“avex人气乐曲组合包”为港服专属，里面包含了3首曲目，售价21港币。





## 《闪乱神乐 夏日对决 少女们的选择》追加角色

| 服务器 | 日服 |
| --- | --- |
| 售价 | 600 日元 |

推荐度：★★★★★

“《闪乱神乐》系列”最大的卖点向来都是充满魅力的角色。与之前3DS平台的特典角色不同，本次在PSN上追加的角色“菖蒲”，可是货真价实的女忍妹子！这个妹子是半藏学园的学生、飞鸟一行人的学妹，亦是校内便利店的店员，通过下载DLC后，可作为选用角色登场。这也是菖蒲初次在索系平台上参战。她与葛城一样用手甲和脚甲进行战斗，当然也能够发动“忍转身”、“命驱”和“秘传忍法”等技能。






## 《不可思议的迷宫 风来之西林 5 加强版 幸运之塔与命运骰子》追加迷宫

| 服务器 | 日服 | 售价 | 免费 |
| --- | --- | --- | --- |

推荐度：★★★★★

“《不可思议的迷宫》系列”向来以千千万万不可预测的迷宫变化，以及进入时等级归1的高难度设定，吸引着众多RPG爱好者们。而从6月11日起，《风来之西林5》迎来了免费的追加迷宫。目前已经放出的DLC迷宫有第一弹“ガマラの逆袭”、第二弹“玄人の足迹”、第三弹“オ－ラの遗迹”、“二击の道”和“眠りの大地”共计5个，完成了官方预定数量的一半。这些迷宫各自都有着苛刻的限制条件，非常考验玩家的攻略水准。





## 《光辉圣约 无尽》追加剧本

| 服务器 | 日服 |
| --- | --- |
| 售价 | 100 日元 |

推荐度：★★★

本作的DLC从8月11日开始，陆续配信了4弹价格为100日元的剧本，名称分别是“シ－ドの灾难”、“アイドルの挑战”、“ママアイドル”、“先生と生徒”。每个剧本包含三个关卡，每个关卡的剧情都会对应个别角色的特殊事件和战斗，内容和角色们的日常相关，完成后能得到角色专属装备。当然这些剧本对游戏本篇的通关并没有什么影响，对本作有爱的玩家不妨下载来挑战一下。






## 《影牢 另一个公主》第3弹追加内容

| 服务器 | 日服 |
| --- | --- |
| 售价 | 762 日元、381 日元 |

推荐度：★★★★

《另一个公主》于8月19日正式推出第3弹DLC，分别有来自旧作的角色蕾切尔整合包，以及新的屈辱系统陷阱“オクトパスア－ム”。蕾切尔登场于《影牢Ⅱ暗黑幻影》，是烙印公主的随从、教师兼闺蜜好友。整合包中不但包含了围绕蕾切尔展开的专属剧情，还有角色换装以及自定义编辑部位供玩家选用。新陷阱“オクトパスア－ム”是被封印于黑暗的巨大软体生物，针对不同性别的敌人会出现不同的反应。



FEATURE
INFORMATION
EXPRESS
GUIDE

# PSVITA™ NEW GAME SCHEDULE 新作发售表

| 日期 | 中文译名 | 游戏原名 | 发行厂商 | 游戏类型 | 售价 |
|---|---|---|---|---|---|
| | | 2015年8月 | | | |
| 27日 | 闪乱神乐 夏日对决 少女们的选择（中文版） | 闪乱神乐 EDTIVAL VERSUS－少女们的选择－ | Marvelous | ACT | 398港币 |
| | | 2015年9月 | | | |
| 3日 | 无限斯特拉托斯2 爱与清洗 | IS2< インフィニット・ストラトス2> ラブ アンド パ－ジ | 5pb. | AVG | 7344日元 |
| 10日 | 赛马大亨8 | ウイニングポスト8 | Koei Tecmo Games | SLG | 7344日元 |
| 17日 | 战国无双4 帝国 | 战国无双4 Empires | Koei Tecmo Games | ACT | 6264日元 |
| 17日 | 生化危机 启示录2（中文版） | 恶灵古堡 启示2 | Capcom | A·AVG | 售价未定 |
| 17日 | 生化危机 启示录2 | バイオハザ－ド リベレ－ションズ2 | Capcom | A·AVG | 5389日元 |
| 17日 | 七彩轮回转世 | なないろリンカネ－ション | Silkys Plus | AVG | 7344日元 |
| 17日 | 天才麻将少女 全国篇 | 咲 –Saki– 全国编 | 加贺 Create | TAB | 7539日元 |
| 24日 | 传颂之物 虚假的面具 | うたわれるもの 伪りの假面 | Aquaplus | S·RPG | 7344日元 |
| 25日 | 限界凸起 萌录水晶 | 限界凸起 モエロクリスタル | Compile Heart | RPG | 7344日元 |
| 30日 | 东京迷城国度 | 东京ザナドゥ | Falcom | A·RPG | 6998日元 |
| | | 2015年10月 | | | |
| 1日 | 东京食尸鬼 监狱 | 东京食种ト－キョ－グ－ル JAIL | BNE | AVG | 6145日元 |
| 1日 | 无夜之国 | よるのないくに | Koei Tecmo Games | RPG | 6264日元 |
| 8日 | 死在迷宫的地下 | メイQノ地下ニ死ス | Compile Heart | RPG | 7344日元 |
| 15日 | 激次元组合 布兰＋海王星 VS 丧尸军团 | 激次元タッグゲイム ブラン＋ネプテュ－ヌ VS ゾンビ军团 | Compile Heart | ACT | 7344日元 |
| 22日 | 神圣王国 | グランキングダム | Spike Chunsoft | RPG | 6998日元 |
| 29日 | 巡夜 | 夜回 | 日本一 Software | ACT | 6458日元 |
| 29日 | 噬神者 复活 | GOD EATER RESURRECTION | BNE | ACT | 5626日元 |
| | | 2015年11月 | | | |
| 5日 | 出包王女 Darkness 真正的王女 | To LOVEる－とらぶる－ダ－クネス トゥル－プリンセス | Furyu | SLG | 7538日元 |
| 19日 | 欧米伽迷宫 | オメガラビリンス | D3 Publisher | RPG | 7344日元 |
| 19日 | 命运石之门0 | STEINS;GATE 0 | 5pb. | AVG | 7344日元 |
| 19日 | 临时女友 与你共度的暑假 | ガ－ルフレンド（仮）きみと过ごす夏休み | BNE | AVG | 7171日元 |
| 19日 | 索菲的工作室 不可思议之书的炼金术士 | ソフィ－のアトリエ ～不思议な本の炼金术士～ | Koei Tecmo Games | RPG | 6264日元 |
| 26日 | 求生档案 天空的彼端 | イグジストア－カイヴ –The Other Side of the Sky– | Spike Chunsoft | RPG | 7344日元 |
| 26日 | 半罪少女2 | クリミナルガ－ルズ2 | 日本一 Software | RPG | 6458日元 |
| 26日 | 近月少女的礼仪 阳光温暖的日子 | 月に寄りそう乙女の作法 ～ひだまりの日々～ | Dramatic Create | AVG | 7452日元 |
| 26日 | 舰队收藏 改 | 舰これ改 | 角川 Games | SLG | 6264日元 |
| | | 2015年12月 | | | |
| 10日 | 女武神驱动 比丘尼 | VALKYRIE DRIVE –BHIKKHUNI– | Marvelous | ACT | 7538日元 |
| 未定 | 英雄传说 空之轨迹 SC 进化版 | 英雄传说 空の轨迹 SC Evolution | 角川 Games | RPG | 售价未定 |
| | | 2015年冬 | | | |
| 未定 | 奇迹女孩祭 | ミラクルガ－ルズフェスティバル | SEGA Games | MUG | 售价未定 |
| 未定 | 热血高校 燃烧边缘 | クロ－ズ BURNING EDGE | BNE | ACT | 售价未定 |
| 未定 | 干物妹小埋 干物妹育成计划 | 干物妹！うまるちゃん 干物妹育成计画 | Furyu | SLG | 6998日元 |
| 未定 | 勇者斗恶龙 建造者 重建亚雷夫加尔多 | ドラゴンクエストビルダ－ズ アレフガルドを复活せよ | Square Enix | RPG | 售价未定 |
| | | 2015年内 | | | |
| 未定 | 神威9号 | Mighty No. 9 | Comcept | ACT | 售价未定 |
| 未定 | 伊苏最新作（暂名） | イ－ス最新作（仮） | Falcom | RPG | 售价未定 |
| 未定 | 黄道十二宫 欧卡农冒险 | Zodiac Orcanon Odyssey | Kobojo | RPG | 售价未定 |
| | | 2016年1月 | | | |
| 14日 | 奥丁领域 里普特拉西尔 | オ－ディンスフィア レイヴスラシル | Atlus | A·RPG | 8618日元 |
| | | 2016年2月 | | | |
| 25日 | 勇者将死 | 勇者死す。 | 日本一 Software | RPG | 6458日元 |
| | | 2016年春 | | | |
| 未定 | 勇者斗恶龙 英雄集结Ⅱ 双子之王与预言的终结 | ドラゴンクエストヒ－ロ－ズⅡ 双子の王と予言の终わり | Square Enix | A·RPG | 售价未定 |
| 未定 | 召唤之夜6 失落境界 | サモンナイト6 失われた境界たち | BNE | S·RPG | 售价未定 |
| | | 2016年内 | | | |
| 未定 | 迷宫旅人2-2 | ダンジョントラベラ－ズ2-2 | Aquaplus | RPG | 售价未定 |
| 未定 | 最终幻想世界 | WORLD OF FINAL FANTASY | Square Enix | RPG | 售价未定 |
| | | 发售日未定 | | | |
| 未定 | 最终幻想 Agito 加强版 | ファイナルファンタジ－アギト プラス | Square Enix | RPG | 4104日元 |
| 未定 | 死或生 极限沙滩排球3 幸运女神 | デッド オア アライブ エクストリ－ム3ヴィ－ナス | Koei Tecmo Games | SPG | 售价未定 |
| 未定 | 超次元大战 海王星 VS 世嘉硬件女孩 梦之合体 SP | 超次元大战 ネプテュ－ヌ VS セガハ－ドガ－ルズ 梦の合体スペシャル | Compile Heart | 类型未定 | 售价未定 |
| 未定 | 家里蹲奋斗记 防伪（PS 商店下载） | 俺に动けつて言われても酉 | Esmile | SLG | 售价未定 |

文 古林 美编 咕噜




本作是改编自同名人气动画的一款粉丝向作品。游戏采用精美度远超动画的Live2D立绘，配以人气声优全程语音演绎，文字冒险部分交了一份让人满意的答卷。并且，为了更立体地向玩家展现原作宏大的世界观，本作还加入了动作战斗部分。玩家可以操纵原创女主角驾驶机动兵器，翱翔天际并忠实地完成任务，攻略总计7人的原作角色，携手走向不同的结局。剧情上，除了沿用动画完整剧情的Dragon路线，还增加了补完另一视角的Libertas路线，以及与原作结局截然不同的平行世界Embryo路线。内容丰富，福利满满，原作粉与百合爱好者千万不要错过。

| ACT | CROSS ANGE 天使与龙的轮舞 颤音 | | 必需记忆卡 |
|---|---|---|---|
| | クロスアンジュ 天使と龙の轮舞tr. | | 888MB |
| | BNE | 2015年5月28日 日版 | 1人 |
| 零售版/下载版：7171日元 | | 对应PSV TV | 对应玩家年龄：15岁以上 |

# 游戏界面与基本操作

## 文字冒险

本作内容明确分为文字冒险与动作战斗两个部分。其中文字部分除了直观地向玩家展现主线剧情外，玩家还能以女主角的视角深入了解7位可攻略角色。过程中出现的选项将左右每个角色的好感度，解锁尾声章节，甚至会影响故事后期的走向。

**情景操作**

| 按键 | 功能 |
|---|---|
| ○ / ↓ /L | 下一句对话 |
| × | 隐藏 / 打开对话框 |
| □ | 自动对话 |
| △ | 台词履历 |
| R | 长按可快速跳过对话 |
| START | 打开设定画面 |




## 动作战斗

从设计上来看，本作的战斗部分还是十分良心的。游戏中的可变式机动兵器“美露”出自原作动画，玩家所持有的机体也与动画一样拥有两段变形，分别为“飞翔形态”与“驱逐形态”。两种形态各有各的优势与缺点，在战斗过程中，玩家需随时切换两种形态，以应对战场的变化。

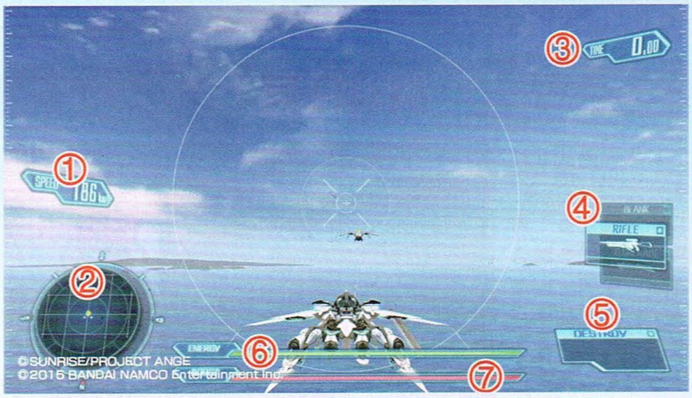
此外，游戏中还设计了大量的机体与武器配件供玩家自由选择，从近战大剑到肩部大炮应有尽有。可惜在一般情况下，为了追求任务高评价与高效率，最好只使用驱逐形态＋远程射击的炮台式攻击，回避来自敌人的直接伤害。



▲飞翔形态：雷达范围大，移动速度快，瞄准精度低，Boost回复速度快。一般只用于快速奔赴目的地。



▲驱逐形态：雷达范围小，移动速度慢，可在空中悬停不动充当炮台，枪械瞄准精度高，能使用格斗攻击与冰冻弹。是本作战斗中最常用的攻击形态。




①速度：机体当前飞行速度。

②雷达：正中央为玩家机体；黄色圆点为目标物；红色三角为敌人；蓝色方块为随行机体。

③任务剩余时间：当前任务的剩余时间。

④射击武器：当前射击武器。所有武器都有冷却时间，视装填数与武器种类而有所不同。

⑤击坠数：玩家机体的击坠数。需对敌人施以致命一击才参与计数。

⑥机体能量：通常意义上的“生命值”，归零则任务失败。

⑦Boost槽：加速前进与闪避等特殊行动时所耗的能量值。停止加速则自动回复，飞翔形态下恢回复速度加快。

**战斗操作**

| 按键 | 功能 |
|---|---|
| ○ | 变形（飞翔形态 / 驱逐形态） |
| × | 减速 / 连按两次闪避 / 长按持续减速 |
| □ | 格斗（冰冻弹ON的情况下，长按方块可发动技能） |
| △ | 射击 |
| → | 冰冻弹ON/OFF（仅限驱逐形态） |
| ← | 连按两次快速转身（仅限驱逐形态） |
| ↑ / ↓ | 切换射击武器 |
| L | 锁定 / 解锁目标 |
| R | 加速 / 连按两次闪避 / 长按持续加速 |
| 左摇杆 | 机体操作 |
| 右摇杆 | 切换锁定目标 |
| START | 暂停战斗 / 打开菜单 |

※ 可在后台的战斗设置中更改操作方法。

# 系统详解

本作的游戏流程简洁明了，每章都在重复“对话”→“自由活动”→“战斗任务”→“对话”这一过程。游戏的核心要素大抵集中在“自由活动”与“战斗任务”中。玩家锁定自己的攻略目标后，可以通过对话与任务来提升角色好感度，并最终解锁角色特有的尾声章节。

## 自由活动

每一章的开盘对话结束后，玩家会自动进入“自由活动”的环节。文字冒险部分的主界面（ROOM）如下所示：

LOUNGE：选择不同的场所，与主要角色对话。某些选项会影响角色好感度，当好感提升到一定程度，会出现角色的特殊事件。

MISSON：支线任务。玩家可利用支线任务反复刷钱，用于还债或购买装备。

DECK：定制机体。含“机体配置”与“商店”两大内容。

CONFIG：存读游戏记录与更改游戏设置。可调整战斗操作的按键，还能修正战斗时的主视角角度。




## 战斗任务




本作的战斗任务分为“主线任务”与“支线任务”两种。主线任务融合在每一章的主剧情之中，是必须完成的固定任务，在故事推进过程中只出现一次。第三章开始出现支线任务，可以反复挑战，是本作赚钱的最佳途径。无论是“主线”还是“支线”，每个任务都有惟有获得S评价时方可解锁的特殊物品。

### 任务简报

玩家选取主线或支线任务并进入战斗准备画面后，画面上会自动出现“任务简报”。简报中包含作战说明、目标情报、任务内容等信息，基本分为三大类型，分别为“歼敌战”、“援护战”与“防卫战”。在绝大多数的任务中，玩家只需要根据雷达的目标黄点或主视角的黄色箭头指示，前往相应地点并打倒出现在眼前的敌人即可，不需过度纠结任务内容。

歼敌战：消灭任务指定的敌人，或在限定时间内消灭指定数量的敌人。

援护战：保护目标机体抵达目的地。

防卫战：一定时间内防止敌人入侵指定地点。




### 选择随行机

在大多数战斗任务中，玩家都可以选择两台机体随行。同时也是提升角色好感度的方法之一。建议在锁定攻略目标后，每关只带该角色出战，防止出现好感分配平均的问题。在游戏后期为了刷出角色特殊事件，也可以反复利用支线任务提升好感。




### 战斗结算

任务结束后的报酬结算会根据通关剩余时间、击坠数、破坏部位奖励以及机体受损度评定。由于击坠奖励占了很大的比重，某些只需消灭指定目标的战斗中，玩家需要等待敌军支援的出现，否则会因击坠数过少而无法获得S评价。




## 机体定制

在自由活动与战斗准备中，玩家都能进入机体定制画面，在这里选择当前机体与武器配件，也可以在“商店”（SHOP）购物。除机体外，玩家可自由配置格斗武器、射击武器、涂装风格、特殊配件、机身贴纸与机体颜色等多个项目。另外，女主角在游戏开盘所欠下的一亿债务，也可以在商店的“REPAY”项目中偿还，偿还所有债务才能解锁全部商品的购买权。




## 特殊事件

### 触摸交流（タッチコミュニケーション）

达到一定的角色好感度后，会触发名为“触摸交流”的小游戏。这类特殊事件会自动出现在自由活动的“LOUNGE”中，说明框右上角配有一个绿色小手的标志。游戏方法十分简单，玩家只需要触击画面上的蓝色圈圈与绿色圈圈，在限定时间内积满画面上方的好感槽即可。若误碰红色圈圈，好感度会急速下降。

### 劝架模式（トークバトル）

除了“触摸交流”，本作还有一个特殊的事件类型“劝架模式”，同样需要好感度与选项来触发，说明框的右上角配有一个嘴巴的标志。在这个模式中，攻略角色与其他人争锋相对，现场气氛急速升温，女主角需要适时按□键插话帮腔，选对时背景会升起粉红特效，连续选对三次即可大幅提升角色好感。具体的攻略方法会在后文提及。






Vita企划
Vita动态
Vita动作
Vita攻略

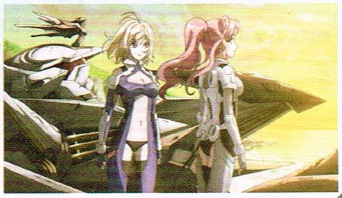
### 情书任务（〇〇〇からのラブレター）

每个攻略角色都有两个情书任务，同时这也是本作最麻烦的要素。这种任务同样会出现在“LOUNGE”，说明框右上角配有一个唇膏的标志。经过简单的对话后，就会进入“战斗任务”，打出S评价也会获得稀有物品。以故事分歧点第七章为界，两个情书任务分别出现在其前后。第一个情书任务必须完成“触摸交流”与“劝架模式”各一次才可激活。第二个出现的前提也是一次“触摸交流”。并且，主线剧情的安排导致7位攻略角色在第七章后分道扬镳，因此打算白金的玩家需要用两个周目来攻略**サリア**、**エルシャ**与**クリス**这三个角色，在Embryo路线回收她们的第二个情书任务后，再重刷Dragon路线或Libertas路线解锁角色奖杯。

### CG事件

角色好感度到达最高点并完成2次“触摸交流”与1次“劝架模式”后，在Dragon路线或Libertas路线的最终章「世界**の**向**こう**側**へ**」发生对应的CG事件。





# 游戏攻略

## 三大剧情分支

本作的剧情分歧点在第七章，主要受第七章的几个关键选项影响。若前中期不注意选项，导致攻略角色的好感过低，也会出现无论怎么选都统一进入Embryo路线的情况。另外，为了继承物品与任务记录并解锁全物品奖杯与全任务奖杯，本作无法利用S/L大法略过共通剧情，白金至少需要D或L路线的7个周目加上E路线3个周目，总计10个周目。

Dragon路线：沿用原作的剧情与结局，可解锁角色尾声章节，跳角色杯。

Libertas路线：对原作剧情的补完路线，仅第八章与D路线不同，随即于第九章合流，可解锁角色尾声章节，跳角色杯。攻略**ヴィヴィアン**、**ロザリー**、**ヒルダ**与**アンジェ**这四位角色时直接选择D或L路线，1个周目即可完美。

Embryo路线：与原作截然不同的故事走向，结局后不可解锁角色尾声章节，不跳角色杯。**サリア**、**エルシャ**、**クリス**的第二个情书任务必须在此路线回收，因此攻略这三个角色时，除了走D或L路线解锁角色杯，还必须走一次E路线方可完美。

## 好感控制

本作提升角色好感度的方式主要有如下几种：

①选项：激活七章前触摸交流、劝架模式与情书任务的关键。

②战斗任务随行：锁定攻略角色后，所有出战关卡都只带该角色一人。

③完成对应角色的“触摸交流”与“劝架模式”

游戏中并没有直观的好感变化提示，玩家可以凭借主线任务结束后的“福利共浴事件”来判断当前好感度最高的人物；此外，在游戏黑屏读盘时，画面右下角众Q版小人的跳起高度也体现了对应角色的好感高低。



▶福利共浴事件



▲读盘时的跳跃高度正是游戏中惟一的好感提示。

## 二周目要素

①继承已有机体与装备，继承任务评价。

②继承剩余金钱与商店已解锁项目。但欠款会恢复到1亿，若未解锁所有物品，需重新偿还。

③主界面解锁GALLERY选项，可观赏机体3D建模，CG，角色立绘与音乐。

## 游戏技巧

①奖杯与战斗难度不挂钩，直接选择EASY难度更容易打出S评价。

②战斗中与目标保持距离，转换为驱逐形态远程射击，减少伤害扣分。

③最终战斗S评价通关获得高级机体“焰龙号”与“**ヒステリカ**”后，即可用这两台机体刷完剩下的所有周目。

④一周目不需刷任务评价，只求攻略角色并最快通关。通关解锁商店的高级机体，二周目用存款购买并开无双碾压过去。二三周目时，一旦出现新支线任务就优先把它刷出S评价，防止章节结束后任务消失。

⑤所有击破奖杯必须由主角机击破，被抢人头不会跳杯，实在无法控制的话，可以在后期单独出战完成。

## 详细攻略

本作的白金难度不高，却需要繁复的操作。角色好感度的提升也是一大麻烦。下面将为大家提供前七章的选项参考、七个“劝架模式”攻略以及难点任务的S评价攻略法。

### 选项参考

流程中只有前六章对选项有较为严格的要求，按下表提示选择相应选项，可在前五章激活攻略对象的三个特殊事件，剩下的特殊事件会发生在第七章之后，可直接用支线任务刷出来。未特别标明角色好感变化的选项请尽量按照提示选择。

| 场景 | 选项 / 备注 |
|---|---|
| 序章 | |
| – | 理由を考える |
| | もちろんあります |
| ジャスミンモール | 素直に答える→エルシャ↑<br>答えない→ヴィヴィアン↑<br>サリアに助けを求める→サリア↑ |
| 食堂 | ヒルダ↑<br>サリア↑<br>ロザリー↑<br>クリス↑ |
| シャワー室 | ※根据选项，初始机体有所不同 |
| 指令室 | ※战斗教学 |
| 第一章 | |
| – | 坠落して意识を失ったので何もわからない |
| – | アンジュについて闻く |
| | ヴィルキスについて闻く |
| | ゾーラ、ココ、ミランダの死について闻く |
| | わたしが出击すると再び提案する |
| ブリーフィングルーム | 状况把握のために闻いていた→サリア↑ |
| | 二度とごめん→ヒルダ↑ |
| 食堂 | アンジュをよく知らないから出来ない→エルシャ↑<br>谁の足も引っ张りたくない→ロザリー↑<br>协力する→ロザリー↑ クリス↑ |
| 通路 | わからないと笑って答える→ヴィヴィアン↑<br>谁も死なせないと答える→アンジュ↑ |
| | あきらめて部屋へ戻る→アンジュ↑<br>话を续ける→ヴィヴィアン↑ |
| 司令室 | ※主线战斗 |
| 第二章 | |
| ジャスミンモール | 嫌がらせをやめるように注意する→ロザリー↑<br>アンジュと仲良くするよう话す→クリス↑ |
| | 自分で饮む→ロザリー↑<br>アンジュに饮ませる→クリス↑ |
| 食堂 | 静かに见守る→アンジュ↑<br>アンジュと游ぶ→ヴィヴィアン↑<br>规则で缚る→サリア↑ |
| 格纳库 | とにかく地道にドラゴンを倒すしかない→エルシャ↑<br>大型ドラゴン狙いでドカンと稼ぐ→ヒルダ↑ |

| 场景 | 选项 / 备注 |
|---|---|
| 司令室 | ※ 主线战斗 |
| 第三章 | |
| 更衣室 | 好きな食べ物は？→ヴィヴィアン↑ |
| | 图书室を探す→エルシャ↑ |
| | サリアに頼む→サリア↑ |
| 通路 | 割って入る→アンジュ↑ |
| | アンジュが食べていた料理を教えて→アンジュ↑ |
| | 美味しい料理ってどんなもの？→アンジュ↑ |
| | 料理を买うからお金を貸して！→アンジュ↑ |
| 格納庫 | 好きな食べ物を聞く→ヒルダ↑ |
| | 狙ってる→ヒルダ↑ |
| | むしろクリスを狙ってる→クリス↑ |
| 司令室 | ※ 主线战斗 |
| 第四章 | |
| – | 一人でも看病する |
| 食堂 | 一绪にいてあげて→サリア↑ |
| | 问答无用で実力行使→サリア↑ |
| 更衣室 | 泻血（しゃけつ）ってなに？→クリス↑ |
| | 身体を冷やすって大丈夫？→ロザリ－↑ |
| | ヒルダの方法がいいと思う→ヒルダ↑ |
| ジャスミンモ－ル | エルシャがいうなら治る→エルシャ↑ |
| | アンジュのため→アンジュ↑ |
| | エルシャのため→エルシャ↑ |
| – | あんまりお金がない |
| 司令室 | ※ 主线战斗 |
| 第五章 | |
| – | 食べ歩き！ |
| フェスタ会场 | サリアに声をかける→サリア↑ |
| | ヴィヴィアンに声をかける→ヴィヴィアン↑ |
| | ロザリ－に声をかける→ロザリ－↑ |
| | キャッシュを预ける→ロザリ－↑ |
| | サリアの话を聞く→サリア↑ |
| | ヴィヴィアンの话を聞く→ヴィヴィアン↑ |
| ジャスミンモ－ル | ヒルダのことを気にしてるの？→ヒルダ↑ |
| | わたしが何とかする→エルシャ↑ |
| | 自分が笑う→クリス↑ |
| | 一歩引いて见守る→ヒルダ↑ |
| フェスタビ－チ | アンジュの水着を褒める→アンジュ↑ |
| | ヒルダにクリスと一绪じゃないのか讯ねる→ロザリ－↑ |
| | アンジュにアトラクションを劝める→アンジュ↑ |
| | ヒルダにフェスタを乐しむ方法を讯ねる→ヒルダ↑ |
| 司令室 | ※ 主线战斗 |
| 第六章 | |
| – | 脱走してきた |
| – | ※ 主线战斗 |
| 通路 | アンジュが心配→アンジュ↑ |
| | ヒルダが気になる→ヒルダ↑ |
| | サリアこそどこに？→サリア↑ |
| | サリアに二人の解放を頼む→ヒルダ↑ |
| | ヒルダを介抱する→ヒルダ↑ |
| | アンジュに事情を話す→アンジュ↑ |
| | ヒルダに助けを求める→ヒルダ↑ |
| | サリアを止める→サリア↑ |
| | アンジュを背中に庇う→アンジュ↑ |
| デッキ | 见に行く→ロザリ－↑ |
| | 気づかなかったことにする→クリス↑ |
| | あると言う→ロザリ－↑ |
| | ないと言う→クリス↑ |
| | ロザリ－を助ける→ロザリ－↑ |
| | クリスを手伝う→クリス↑ |
| 食堂 | 喋りたいと素直に答える→ヴィヴィアン↑ |
| | ぐっと堪えて、喋れないことを伝える→エルシャ↑ |
| | じゃあ、もし自分がノ－マじゃなかったら？→エルシャ↑ |
| | ドラゴン側だったら？→ヴィヴィアン↑ |
| | 更に话をしてみる→ヴィヴィアン↑エルシャ↑ |
| 食堂 | ※ 主线战斗 |
| 第七章 | |
| Dragon 路线 | |
| – | アンジュの言うとおり→アンジュ↑ |
| | クリスの気持ちも分かる→クリス↑ |
| | たぶん来ない→ヒルダ↑ |
| | 参加しない |
| 崩坏した反省房 | 自分も无理 |
| | 神様 |
| 崩坏したブリ－フィングル－ム | どっちでも同じ |
| | マギ－先生なら详しいに违いない |
| 崩坏したデッキ | みんなと一绪にいたい |
| | ノ－マなんて关系ない |

| 场景 | 选项 / 备注 |
|---|---|
| Libertas 路线 | |
| – | アンジュの言うとおり→アンジュ↑ |
| | クリスの気持ちも分かる→クリス↑ |
| | たぶん来ない→ヒルダ↑ |
| | 生き延びるためなら |
| 崩坏した反省房 | 自分も无理 |
| | 人间 |
| 崩坏したブリ－フィングル－ム | どっちでも同じ |
| | マギ－先生なら详しいに违いない |
| 崩坏したデッキ | アルゼナルを复兴したい |
| | それがリベルタスってこと |
| Embryo 路线 | |
| – | アンジュの言うとおり→アンジュ↑ |
| | クリスの気持ちも分かる→クリス↑ |
| | たぶん来ない→ヒルダ↑ |
| | 参加しない |
| 崩坏した反省房 | 自分も无理 |
| | ドラゴン |
| 崩坏したブリ－フィングル－ム | どっちでも同じ |
| | マギ－先生なら详しいに违いない |
| 崩坏したデッキ | 世界を旅して回りたい |
| | 不可能だよね |

## 劝架攻略（共 7 人）

在限定的时间内，众人的争执会不停地循环，玩家需要从中找到正确的时机开口插话，维护自己的攻略对象，方可大幅提升好感度。只要在角色的特定对白说完之前，按□键并选择正确的选项即可。具体攻略方法如下：

**エルシャ**

サリア「逆に聞くけどあなたたちは本当に信じてるの？…」
■わたしは信じてるよ
エルシャ「占う対象についてよく知っている必要が……」
■エルシャは仲间のことを気遣ってるもんね
エルシャ「もちろん。灵的インスピレ－ションよ！…」
■灵的！やっぱりエルシャってすごい！

**サリア**

ヒルダ「要するに、あんたが本当に…」
■わたしはサリアが适任だと思ってる
ヒルダ「さて、谁のせいかな…」
■谁のせいでもないよ
サリア「いずれにしても、谁かが队长…」
■やっぱり队长はサリアしかいないよ

**アンジュ**

アンジュ「そんな面倒くさいことどうして…」
■何もしてないのにあんなに强いなんてすごい
アンジュ「そんな大したものじゃないわ、运动…」
■普段の生活习惯が训练になってるんだ
アンジュ「本心よ。外の世界にいた…」
■みんなで力を合わせれば生き残れるよ

**ヴィヴィアン**

ヴィヴィアン「どうせまた散らかるし…」
■片づけなら私がしてあげようか？
サリア「だめよ…」
■乐しく片づけられる方法を考えようよ！
ヴィヴィアン「战斗なら得意なんだけどな…」
■ゴミや着替えも狙い击ちしてみたら？

**ロザリ－**

ヒルダ「ダメだね。今返せ！…」
■少しだけ返済を待ってあげたら
ロザリ－「それだけでもないものは…」
■お金がないなら劳动で…
アンジュ「たった 1000 キャッシュ…」
■常识の范围で…

**クリス**

ヒルダ「しらばっくれんじゃね－よ。…」
■私は何もしてないよ
ヒルダ「ゲ－ムのセ－ブデ－タなんか…」
■何が大事かは人それぞれだよ
クリス「それはそうだけど…」
■そう思うなら、もう一回やり直そうよ

**ヒルダ**

ヒルダ「そんなセコいことするつもりは…」
■ヒルダって、そういうところ真面目だよね
ヒルダ「补给の申请书に金を…」
■わたしが确认してあげる
アンジュ「あら、分かった？…」
■アンジュ、ヒルダの邪魔をしちゃダメでしょ

# 白金攻略

## 白金综述

| 奖杯总数 | 44 | 铜杯 | 28 | 银杯 | 12 | 金杯 | 3 | 白金 | 1 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

| 白金难度 | 4/10 |
|---|---|
| 白金所需时间 | 25 小时以上 |
| 在线奖杯 | 0 |
| 最少通关次数 | 10 次 |
| 有无可能错过的奖杯 | 无 |
| 奖杯 BUG 或事故 | 无 |
| 硬件需要 | 无 |

由于每个任务的 S 评价奖励都对应特殊物品，每个角色结局也会解锁特殊机体，并且有 3 个角色的情节任务藏在 Embryo 路线中……种种不友好的设计让这款看似简单的游戏无缘“白金神作”的称号。为了解锁全物品与全物品奖杯，玩家在游戏内容几乎一模一样的情况下至少需要刷 10 个周目。毫无疑问，这会是个漫长而枯燥的过程，但也只能靠着那份完美游戏的执着强撑过去。

**全トロフィ - 获得**
取得条件：获得除此之外的所有奖杯

**「着任、そして」クリア**
取得条件：完成序章

**「ようこそ、死の第一中队へ」クリア**
取得条件：完成第一章

**「わたしが战う理由」クリア**
取得条件：完成第二章

**「乐しい食卓」クリア**
取得条件：完成第三章

**「第一中队、坏灭寸前！」クリア**
取得条件：完成第四章

**「笑颜を守るために」クリア**
取得条件：完成第五章

**「潜入！ミスルギ皇国」クリア**
取得条件：完成第六章

**「それぞれの居场所」クリア**
取得条件：完成第七章
奖杯说明：整个故事的分歧点，注意参考前文的选项提示，进入所需的路线。

**「真实を知る者たち」クリア**
取得条件：完成第八章（D 路线）

**「海底の反逆者」クリア**
取得条件：完成第八章（L 路线）

**「世界の修复者」クリア**
取得条件：完成第八章（E 路线）

**「合流、そして团结」クリア**
取得条件：完成第九章（D /L 路线）

**「可能性の收束点」クリア**
取得条件：完成第九章（E 路线）

**「世界の向こう側へ」クリア**
取得条件：完成终章（D 路线 /L 路线）

**「トリル　摇れ续ける旋律」**
取得条件：完成终章（E 路线）

**借金完济**
取得条件：还清 1 亿债务
奖杯说明：完美游戏需要 10 个周目，金钱也能一直继承下去，因此玩家不需要急着还钱。哪怕不刷任何支线，只要主线任务全部拿到 S 评价，两个周目就能轻松存够 1 亿。还清债务后，会解锁 CG 鉴赏的最后一张 CG 与商店里所有的商品。

**「アンジュ」エピロ - グ**
取得条件：完成尾声章节「アンジュ」
奖杯说明：从这里开始的 7 个奖杯为角色奖杯，必须进入 D/L 路线方可解锁。完成特殊事件，并在好感度高的情况下通关 D/L 路线的最终章节，会在 ED 后追加角色的特殊章节，阅读其内容后跳杯。

**「サリア」エピロ - グ**
取得条件：完成尾声章节「サリア」

**「ヒルダ」エピロ - グ**
取得条件：完成尾声章节「ヒルダ」

**「ヴィヴィアン」エピロ - グ**
取得条件：完成尾声章节「ヴィヴィアン」

**「ロザリ -」エピロ - グ**
取得条件：完成尾声章节「ロザリ –」

**「エルシャ」エピロ - グ**
取得条件：完成尾声章节「ロザリ –」

**「クリス」エピロ - グ**
取得条件：完成尾声章节「クリス」

**「FRAME」全入手**
取得条件：得到所有「FRAME」
奖杯说明：从这里开始的 8 个物品奖杯正是追求全任务 S 评价的最大原因。除了还清债务才能购买的商品外，还需要获得每个任务的 S 评价与完成所有角色的尾声章节，才能集齐所有的物品。

**「ARMS」全入手**
取得条件：得到所有「ARMS」

**「RIFLE」全入手**
取得条件：得到所有「RIFLE」

**「GADGET」全入手**
取得条件：得到所有「GADGET」

**「SHOULDER」全入手**
取得条件：得到所有「SHOULDER」

**「PARTS」全入手**
取得条件：得到所有「PARTS」

**「PAINT」全入手**
取得条件：得到所有「PAINT」

**「MARK」全入手**
取得条件：得到所有「MARK」

**スク - ナ - 级ドラゴン击破**
取得条件：击破スク – ナ – 级ドラゴン
奖杯说明：从这里开始的 11 个奖杯能在全通三条路线并完成所有支线任务后全部解锁。值得注意的是，必须由主角机击破指定敌人才能跳杯，注意不要被随行的妹子抢了人头。可以事先在任务简报确认目标是否在任务中。

**ブリッグ级ドラゴン击破**
取得条件：击破ブリッグ级ドラゴン

**ガレオン级ドラゴン击破**
取得条件：击破ガレオン级ドラゴン

**ホ - ンドラゴン击破**
取得条件：击破ホ – ンドラゴン

**ピレスロイド击破**
取得条件：击破ピレスロイド

**驱逐舰击破**
取得条件：击破驱逐舰

**パラメイル击破**
取得条件：击破パラメイル

**ラグナメイル击破**
取得条件：击破ラグナメイル

**焰龙号击破**
取得条件：击破焰龙号

**ヴィルキス击破**
取得条件：击破ヴィルキス

**ヒステリカ击破**
取得条件：击破ヒステリカ

**全ミッションクリア**
取得条件：完成所有任务。
奖杯说明：由于游戏的三条路线各有独特的主线任务与支线任务，尽管 D/L 路线的剧情差异不大，玩家也必须把每条路线都走一遍。此外，7 名攻略角色的 14 个情书任务也算在内，一旦遇到情书任务，必须立刻刷出 S 评价。下面将重点说明游戏中几个难点任务的完成方法。

◆ジュリオ舰队迎击：这是第七章的主线任务，玩家不能只顾着消灭天上的无人机，还要击破海面上的所有舰队驱逐舰方可过关。雷达上的目标黄点就是需消灭的战舰，飞翔形态飞进射击范围内转换为驱逐模式，再用射击武器把战舰逐个击破即可。

◆リベルタス / エンブリヲ爆弹处理班：整个游戏中，只有这两个支线任务的完成方式比较特殊，任务内容不是护送也非歼敌，而是“解除 10 艘战舰上的炸弹”。雷达上会出现 10 个目标黄点，玩家需操纵机动兵器悬停在战舰上方 10 秒才能解除炸弹，黄点也会随之消失。接近战舰时，上方会立刻出现大量敌人，悬停不动并用射击武器把敌人全部消灭，即可轻而易举地拿下 S 评价。不过因为时间比较紧，要多用飞翔形态赶路。

◆世界を守るために / 出击：两场最终 BOSS 战，分别在 D/L 路线结尾与 E 路线结尾。纵观整个游戏，惟有这 2 场战斗不易在 easy 难度下取得 S 评价。敌机会发射大范围激光炮，两道高伤害激光直冲主角机而来。大炮的攻击判定有些奇怪，光是待在两道激光之间的缝隙里并不能回避伤害，玩家得在敌人攻击前迅速地转换飞翔形态，正对 BOSS 机体垂直往上或往下飞行，才能完美规避。在发炮前敌机会停下动作并进入无敌的蓄力状态，此时立刻调整走位，一听到敌机驾驶员说话就立刻转换为飞翔形态回避。圆筒形的战斗区域导致机体容易在垂直上下时与墙壁发生物理碰撞，自动掉进激光里吃伤害，玩家最好时刻调整自己与敌机的位置关系具体如下图所示。



▲大炮发射前调整走位，保持那半个圆形发光盘始终位于画面上方。

要想获得 S 评价，除了敌机必须由玩家击破外，还需注意伤害。若不幸吃了一炮，就直接按 START 键选择“RETRY”重开任务吧。E 路线的最终战「出击」会出现两台敌机，请优先解决不会发射大炮的焰龙号。

文 白菜 美编 香山



| FTG | 苍翼默示录 刻之幻影 扩张版 | | | 必需记忆卡 |
|---|---|---|---|---|
| | ブレイブルー クロノファンタズマ エクステンド | | | 5068MB |
| | Arc System Works | 2015年4月23日 | 日版 | 1～2人 |
| 下载版：4800日元 | | 对应PSV TV | | 对应玩家年龄：15岁以上 |

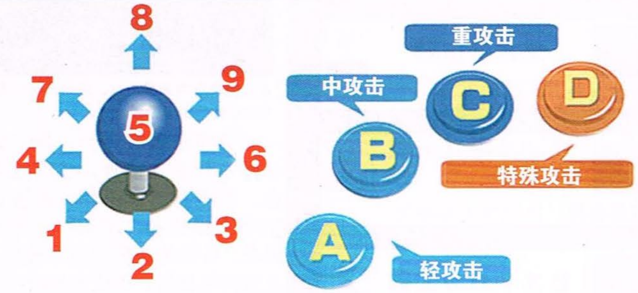
对应《苍翼默示录 刻之幻影》街机最新 2.0 版本的《扩张版》，以仅对应下载版的形式登陆 PSV 平台。相比前作，游戏更改了角色平衡性，追加了新系统和新角色。单机模式也更改了一些细节设置，故事模式追加了新的剧情和搞笑故事，以及跟漫画的联动剧情。本文将从系统到奖杯，详细总结本作的游戏方式，让大家更加熟悉这个系列，以便迎接现在公测中的系列最新作《神明之梦》的到来。

# 基本系统

## 键位说明

**方向指令：** 为了方便阅读，本攻略中对方向指令的描述采用国际通用的“小键盘指令”。身边有电脑键盘的玩家可以观看键盘上右侧的小键盘，数字的排列方式即代表方向指令。例如右方向以数字 6 表示，下方向以数字 2 表示，左上方向以数字 7 表示。

**按键指令：** 游戏中有 A、B、C、D 共 4 个按键，分别代表轻、中、重攻击与特殊攻击。对应键位可以在设定模式中进行变更。轻、中、重攻击大都归类为普通技，其中需要输入特定方向的部分招式称为特殊技，而需要连续输入方向指令发动的招式则称为必杀技。




## 画面解说

| | |
|---|---|
| 1 | 使用角色。左侧为 1P 正在使用的角色，右侧为 2P 正在使用的角色。 |
| 2 | 体力槽。受到攻击会降低，残量为 0 时视为失败。 |
| 3 | 防护罩量值槽。防护罩防御会消耗这里的残量。耗尽后除无法使用防护罩防御外，防御力也会下降。 |
| 4 | 能力超载（OD）标识。点亮时表示当前可以使用能力超载（OD）和炙热冲爆（Burst）系统。使用后能力超载计量表会随着时间经过与受创而填充。 |
| 5 | 能力超载计量槽（OD 槽）。发动后随时间经过，长度逐渐缩短，全部消失后能力超载（OD）状态解除。 |
| 6 | 连段数 / 伤害。表示当前连技的攻击次数与造成伤害。红色为确定连，蓝色表示中途可以受身。 |
| 7 | 系统讯息。表示当前攻击造成的各种状态，以消息的形式出现在屏幕上。 |
| 8 | 火热量值槽。使用防御崩溃技、超必杀技、一击必杀技、快速取消等行动时将会消耗这里的能量。 |




## 特殊操作

**高跳：** 简称 HJ。快速顺序输入 1/2/3→7/8/9 的指令，即可让角色使出高跳，特征为跳动中带有残影。高跳的高度与位移距离均强于普通跳跃，而最大的优点在于用高跳越过对手头顶时，角色的朝向会自动变更。以高跳派生的 2 段跳同样视为高跳。

**连锁取消：** 当普通技击中对手后（无需命中），按照一定的顺序出招，就可以无视普通技后的收招硬直，直接取消出另一个普通技。每个角色都设定有各自独特的连锁路线，其中也有部分必须要求命中才能连锁的路线。

**投技：** 同时按下 BC，可以无视对手的防御造成伤害。输入 BC 的同时输入 4/6 方向，可以控制投技的方向。

**拆投：** 被投技抓住的瞬间之前或之后同时按下 BC，可以使对手的投技无效化。拆投后对手被推开一定距离。

**防御崩溃技：** 简称 CT。不输入方向并同时按下 AB，消耗 25% 的 HG 槽可使用。可以直接破坏对手的防御，让对手进入破防状态。但是对防护罩防御不起作用。CT 归类于必杀技一类，因此可以取消普通技和特殊技。

**空中受身：** 空中被吹飞时按住 D 以外的攻击键。在空中受创，进入可以受身的时间后，保持无敌状态恢复体势。受身过程中无法行动，但可以发动 Burst。空中受身可配合 4/6 使用，角色会向输入的方向进行移动。受身前如果没有使用过二段跳或跳跃冲刺，则可在受身后使用。

**踉跄回复：** 踉跄状态中按住 D 键以外的键不放，即可最速恢复为正常状态。在恢复正常状态的瞬间遭受攻击，系统会自动帮助玩家防御（仅限上中段攻击，要防御下段攻击，需要玩家在恢复时提前拉住 1/2/3 方向）。如果踉跄状态中不进行回复操作，角色将始终处于无防备状态，一定时间后自动倒地。

**快速取消：** 简称 RC。攻击命中瞬间同时输入 ABC，消耗 50% 的火

热量值槽后，强制取消招式的硬直，可以立即进行下一步行动。但要注意也有一部分无法取消的招式。

**瞬防：**瞬防是瞬间防御的简称。在对手攻击即将命中的瞬间进行防御的话，防御硬直会比普通防御时减少，并且可以大幅增加火热量值槽。主要用于防御特定招式后的抢招，以及锁定特定的招式回收火热量值槽。

**防护罩防御：**消耗防护罩量值槽进行的强力防御。输入 4 or 1 时同时按住 AB。除了抵御防御崩溃技，以及防止被必杀技磨血外，更重要的用途是对空中防御不能技进行防御，以及推开与对手的距离。缺点是防御硬直比普通防御要长 1 帧。

**超反击：**简称 CA。消耗 50% 的火热量值槽，防御硬直中同时按下 6+AB，在防御硬直中作出无敌的还击动作。还击动作因人而异，有的角色判定大容易命中，有的角色恰好相反。CA 的伤害为 0，通常情况下也不可追击。特定情况下（例如 RC 取消 CA 的硬直）可以在 CA 后进行追击，但由 CA 起始的连段修正大，而且即使打出对手残余体力以上的伤害，也无法 KO 对手。

**能力超载状态：**简称 OD。当 OD 标识亮起，且角色未处于受创硬直中时，同时按下 ABCD 即可发动。发动后角色将获得各种各样的恩惠，后文将有详细解说。

**炙热冲爆：**缩写为 BB，俗称 Burst。角色处于受创硬直中时，同时按下 ABCD，可以进入无敌状态，且周身释放出吹飞对手的金色冲击波。可以用来中断对手的连段。

**原地起身：**倒地中同时按下 2+D 以外的攻击键。虽然没有无敌时间，但优点在于可以极早行动，以及没有起身动作。动作的后半部分可以用必杀技进行取消。

**前滚起身：**倒地中同时按下 3/6+D 以外的攻击键。一边向前方移动一边起身。动作消耗的时间与后滚起身相同，但无敌时间较短。动作的后半部分无法行动，但可以防御对手的攻击。

**后滚起身：**倒地中同时按下 1/4+D 以外的攻击键。一边向后方移动一边起身。动作消耗的时间与前滚起身相同，但无敌时间较长。

**紧急受身：**倒地中同时按下 8+D 以外的攻击键。整个动作过程中完全无敌，是最为安全的起身方式。但是起身动作消耗时间长，很容易被对手压制。

**超必杀技：**简称 DD。通常为消耗 50% 的 HG 槽发动（也有例外的情况），大都是演出大迫力、伤害高且拥有无敌时间的华丽必杀技。超必杀技的最大优点是拥有可观的最低伤害保证，以及命中对手后对手不可使用 Burst 来脱困或减轻伤害。

**一击必杀：**简称 AH。发动条件为该小局胜利就赢得对局，火热量值槽 100%，且对手体力在 35% 以下（体力槽由细转粗的地方）。命中后对手立即死亡。本作中大部分的 AH 都可以带入连段中，且不需消耗 OD 标识，因此实用性比以往大大提升。

## 取消系统

取消系统大致可以分为 4 种，分别是连锁取消、必杀技取消、跳跃取消与快速取消。以下对其进行详细介绍。

### 连锁取消

当普通技击中对手后（部分技需要命中），按照一定的顺序出招，就可以无视普通技后的收招硬直，直接取消出另一个普通技。每个角色都设定有各自独特的连锁路线，一次连锁中每个普通技可以使用的次数也受到限制。例如 RAGNA 的连锁路线有“2C→5C”和“5C→2C”，但是“2C→5C→2C”的路线却不成立，这是因为在一次连锁中 2C 被限制为只能使用一次。摸清每个角色的连锁路线，特别是对于中下段的连锁，是打破对手防御的关键。

### 必杀技取消

普通技与特殊技的硬直都可以通过必杀技来强制取消。每个角色的连段基本构成就是连锁取消→必杀技取消。而可以用必杀技取消的时机，同样可以使用 CT 或超必杀技，应该根据情况来选择使用。另外也有部分普通技要求“命中”对手的情况下才能用必杀技取消。

### 跳跃取消

与必杀技取消一样，在部分通常技之后输入跳跃指令，就可以起跳取消硬直（例外的情况也与必杀技取消类似）。跳跃取消大致分为两种用法，一种是用浮空技命中对手后，跳起来进入空中连段部分，使用跳跃取消来追加空中攻击的伤害；另一种是在地面连锁取消的途中使用，让角色进行空中攻击后落地，再次重置地面连锁取消，达到持续压制对手的目的。

### 快速取消

在后文中均简称 RC。RC 可以强制中断当前招式的收招硬直，做出与连锁取消完全不同的连段，适合在连段伤害补正较小的前半部分提升伤害。当然强制取消收招硬直，也可以用来消除自己角色的破绽，让对手无法进行防御后的确定还击等，用途多种多样，是非常灵活的取消方式。

# 基础知识

## 体力设定

本作中每个角色的体力最大值都不尽相同，这些设定多多少少都与角色的战斗风格有一定关系。例如 RAGNA 的体力虽然偏少，但是其 D 系特殊攻击都能够吸血，因此实战中的血量一般都还算理想（除非你一下都碰不到对手）。TAGER 体力极高，但是机动性方面乃全角色最低，大多时间都是被对手压制，因此设计得耐打了一些。




## 投技系统




本作中从投技发生起算，到对手输入拆投的有效时间只有 15 帧（0.25 秒），因此在看到投技后再进行拆投是非常困难的。而即使拆投成功，被拆投的一方也几乎没有任何风险，因此投技作为一种破防手段是非常有效的。

投技的发生情况分为两种。一种是对通常状态下的对手使用投技，画面上会出现绿色的“！”，接受拆投指令的时间只有 15 帧，非常难以拆解；另一种是对处于防御硬直和受创硬直中的对手使用投技，画面上会出现紫色的“！！”，接受拆投指令的时间延长到 29 帧（约 0.5 秒），只要不是太过出其不意，一般都能拆解掉。另外关于指令投，对通常状态下的对手使用是无法拆解的，但对处于防御硬直和受创硬直中的对手使用的话，同样会出现紫色的“！！”，对手也能进行拆解。

### 拆投失误

游戏中也存在拆投失误的情况。这种失误并不是指在规定拆投时间内没来得及输入拆投指令的失误，而是指即使输入了拆投指令，系统也不接受的情况。

在本作的系统设定中，当玩家输入拆投指令后的一定时间内（大概1秒），即使再次输入拆投指令，系统也不会接受。而在这段时间中，如果对手对自己使用投技，那么画面上出现的感叹号上就会带上一个“×”的符号，代表此时已经无法拆投。因此在防御中一直连打拆投指令的做法是不起作用的。

### 投技反击

当角色使用部分特定招式时，在出招瞬间或收招硬直中，角色自身将一直处于被反击状态（意即只要受到攻击必然视为被反击），此时如果以投技进行还击，那么这个投技也会带上“×”的符号，代表无法拆解。由于投技中对手无法使用 Burst 脱困，因此以投技反击做确定还击，可以对对手造成一定值的确定伤害。如果在投技后接续超必杀技，确定伤害还能进一步扩大。

## 防御系统

本作有普通防御、防护罩防御、瞬防和防护罩瞬防四种防御方式。由于有强制破防的 CT 技存在，因此对于防御方式的选择和使用精度要更高于以往的作品。先来看看四种防御方式的性能区别。

| 防御方式 | 普通防御 | 防护罩防御 | 瞬防 | 防护罩瞬防 |
|---|---|---|---|---|
| | 性质效果 | | | |
| 消耗防护罩量值槽 | 无 | 有 | 无 | 有 |
| 磨血伤害 | 有 | 无 | 有 | 无 |
| 防御硬直 | – | 增加 | 减少 | 少量减少 |
| 推开距离 | – | 增加 | 减少 | 防护罩防御推开距离的 1.05 倍 |
| 防御空中不可防御技 | 不可 | 可 | 不可 | 可 |
| 防止崩防 | 不可 | 可 | 不可 | 可 |
| HG 槽变动 | – | – | 大幅增加 | 大幅增加 |

### 使用时机

**普通防御**：最为基本的防御方式，防御硬直适中。主要靠这种防御方式来观察对手的攻击习性，制定对策。

**防护罩防御**：以增加防御硬直为代价，拉开与对手的距离。适合于紧急时刻的防御、空中的防御、对崩防属性技的防御，以及想要与对手拉开距离的时候。

**瞬防**：以缩短与对手的距离为代价，减少防御硬直并大幅提升 HG 槽。适用于对手使用明显的招式时赚取 HG 槽，以及在瞬防特定的招式后用无敌技或快速发生的招式抢招，打断对手的连携。

**防护罩瞬防**：最大优点在于防御后推开对手的距离比防护罩防御更远，容易使对手一些短距离的招式挥空，给己方制造还击的机会。在对战近距离强力连携型角色时使用，可以一边推开对手一边回收 HG 槽。

## 受创状态

### 地面受创

角色位于地面时受到不诱发特殊状态的攻击，只要没有被打飞，就归类为地面受创。地面受创大致上分为站立受创和蹲姿受创，两者都会在受创硬直结束后，立刻恢复为通常状态。在遭到相同的招式攻击时，蹲姿受创比站立受创所计算的受创硬直时间要多2帧，因此部分连段是限定蹲姿受创才能成立的。不过因为防御对手地面攻击时，蹲防的安全性远高于站防，因此大家都比较倾向于优先蹲防，被打成蹲姿受创的时机也并不少见。

### 空中受创



当玩家处于空中，受创后同样会计算受创硬直，不过在这之后还要计算无法受身的时间。当无法受身时间结束后，系统才会接受玩家的指令，以完成空中受身。空中受身的发动过程持续15帧（约0.25秒），全程处于无敌状态。空中受身可配合4/6使用，角色会向输入的方向进行移动。受身前如果没有使用过二段跳或跳跃冲刺，可在受身后使用。如果玩家不输入受身指令，则角色会直接倒地。

### 反弹&贴墙

反弹主要分为3种，分别是地面反弹（被即到地上后又再次弹起来）、边界反弹（被吹飞到当前屏幕的边界后反弹回来）以及版边反弹（被吹飞到当前场景的版边后反弹回来）。反弹类受创会额外增加对手的无法受身时间，因此非常便于追加连段。其中要注意边界反弹和版边反弹虽然看起来很像，但触发的招式完全不一样，不要搞混了。

另外还有一种类似于版边反弹的受创方式，称为贴墙。这种受创方式同样是要将对手打到版边的墙上才能触发，不同的是对手不会反弹回来，而是会沿着版边的墙上滑落下去。从这里就可以稳定地代入版边连段，因此一定要记好能够触发版边贴墙的招式与版边反弹招式的区别。

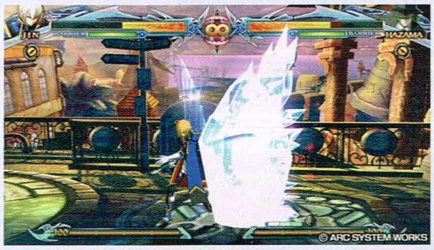
### 踉跄/旋转受创

进入踉跄状态的角色会僵硬在原地，片刻之后自动倒地。如果在踉跄状态中按住D键以外的键不放，即可最快速恢复为正常状态。在恢复正常状态的瞬间遭受攻击，系统会自动帮助玩家防御（仅限上中段攻击，要防御下段攻击，需要玩家在恢复时提前拉住1/2/3方向）。如果踉跄状态中不进行回复操作，角色将始终处于无防备状态。踉跄状态中虽然不能防御，不过可以随时发动 Burst。

旋转受创跟踉跄状态同样是由特定攻击引发的特殊受创状态，角色会在原地旋转两圈后倒地。不过旋转受创还分为可紧急受身与不可紧急受身两种，不可紧急受身的旋转受创在倒地后有可能遭受对手的确定追击。

### 冻结受创

这是遭受 JIN 的各种 D 攻击，或是特定攻击后引发的特殊受创状态。角色被冻结一定时间后，自动解除冻结，恢复为通常状态。不过与踉跄回复不同的是，冻结受创的恢复不需要输入任何指令，冻结的时间根据招式而决定，而解除冻结后也没有系统自动防御的恩惠。另外在空中遭到冻结后，角色落下地面再解冻，也不会判定为倒地，而是直接进入地面站立状态。



### 滑行

将角色几乎水平吹飞，落地后还将在地面继续滑行一段时间，这种受创方式称为滑行。角色在滑行期间不支持 Burst 以外任何的操作，并且有被攻击判定。滑行时间结束后，角色可以立刻从前滚起身、后滚起身和紧急受身中选择一种地面起身方式。而想要选择原地起身，必须等滑行结束的19帧后，角色进入倒地状态才行。

## 反击&致命反击

反击简称 CH（Counter Hit），也是格斗游戏中的一个基本常识。对手在出招动作中，我方攻击命中对手就会发生 CH。而本系列中某些招式在收招硬直中，角色会处于被反击状态，此时任何攻击命中其身也都会形成反击。相比普通命中，发生反击后，对手角色的受创硬直以及空中无法受身时间都将变长，使得通常连段的难度下降，甚至能够衍生出反击专用连段。另外部分招式在打出反击状态后，对手的受创状态也会发生变化。后文的反击简称为 CH。

而致命反击则是本作区别于其他 FTG 的特有系统，简称 FC（Fatal Counter）。每个角色都有事先设定好的部分招式，以这些招式打出 CH，就能自动引发 FC 状态。FC 比普通的 CH 带给对手受创硬直和空中无法受身时间均会再加 3 帧，并且会影响到之后的连段，因此 FC 状态起手一般都是打出大伤害连段的绝佳机会。

## 攻击属性

本作中的属性大致上可以分为两种，一种是按照身体部位来区别的“部位属性”，另一种是按照攻击种类来区别的“种类属性”。以下详细解释这两种属性的意义。

### 部位属性

部位属性按照身体的构成大致可以分为头属性、体属性和脚属性。头属性攻击大都属于打点较高的攻击，例如跳跃攻击大都是头属性攻击；体属性攻击大都是打点处于躯干位置的攻击，大部分地面上、中段攻击属于这个范畴；而脚属性攻击大都是打点低的攻击，大部分下段技和打点低的上段技都归类于此。

将攻击部位按属性归类的意义，在于以各部位无敌技对抗时分出招式的优先级。例如 RAGNA 经典的对空技 6A，就是附带头属性无敌的打击技，由于空中攻击十有八九都是头属性攻击，因此对上 RAGNA 的 6A 就是一面倒地被打。同样 NOEL 的 4D 也是经典的体属性无敌技，对上大部分体属性攻击的招式都能直接反将一军。熟悉自身招式的无敌属性附加，是对抗对手压制的关键所在。



### 种类属性

种类属性大致上分为三种，分别是直接攻击的“打击属性”和间接攻击的“弹属性”以及大众的“投属性”。投属性不用过多解释，最大的特点就是不会触发绝大部分的当身技。剩下两种属性简单点理解的话，打击属性可以理解成直接进行的物理攻击，弹属性则可以理解成飞行道具攻击。不过虽然飞行道具基本上都是弹属性，但某些看起来像是打击属性的招式也同样拥有弹属性的特性。例如 NOEL 的 5C 和 236C 就是同时拥有打击属性和弹属性的复合技，如同打击属性技那样会产生攻击停顿时间，却也能像弹属性那样能够打消飞行道具。这种复合属性技同时拥有两种属性的优缺点，能够打消部分飞行道具，却也会同时被对策打击、弹属性的招式抓住。例如 TERUMI 的 236236A 只对正面打击属性生效，TAGER 的 236B 只对弹属性带 GP，但 μ=12= 的 6C 就会被这两招同时对策掉。另外弹属性的招式还有等级之分，相同等级的弹属性会相互抵消，而高等级的弹属性与低等级的弹属性相撞，则会吃掉对手后继续生效。例如 JIN 的 236D 能够吃掉同角色的 236A，因为 236D 的攻击等级比较高，但 236D 却又抵不过更高等级的 632146C。

作为例外，Burst 的冲击波除了拥有弹属性外，还有自身的 Burst 属性。即使某些招式持有对弹属性无敌或 GP 的性能，如果不能对应 Burst，还是会被炙热冲爆轰飞。这就是 DD 技与 Burst 同时发动时，部分看似无敌的 DD 技会被轰飞的原因。

### 命中停顿时间

命中停顿时间指的是打击属性招式击中对手后，招式发生途中所停顿的时间。例如某个打击属性招式连续 10 次挥空，然后连续 10 次击中对手，应该就会发现挥空 10 次所消耗的时间比击中 10 次要少得多。击中对手 10 次所多出来的时间，就是 10 次招式动作中累积的命中停顿时间。命中停顿时间对游戏的实际影响就是节奏感，不少玩过系列作品的玩家应该都已经感觉到，《刻之幻影》的攻防节奏比之前的作品要更快，究其原因就是因为《刻之幻影》缩短了命中停顿时间。命中停顿时间越长，完成一套攻击所需的时间也就越长，攻防节奏自然就慢下来了。而且命中停顿时间越长，留给玩家确认当前情况（对手受创姿势、血量、HG 槽等要素）的时间也就越多，在连段的选择上也就有更高的容错率。因此命中停顿时间较短的本作，其对战难度其实是高过前作的。当然这一设定除了影响节奏感和战斗难度以外，还跟下面将要提到的“防御性能”有关系。



### 防御性能

防御性能简称 GP（Guard Point），是指部分招式在攻击动作的途中附带的一种防御能力，能够一边防御对手的攻击，一边完成自身的攻击动作，作用类似于无敌技。GP 成功防御对手的攻击后，GP 方的动作不会产生命中停顿时间，而被 GP 方仍然处于命中停顿时间中，因此如果是快速发生的 GP 属性技，就可以在对手还不能活动之时命中对手。例如 LITCHI 持棒时的 41236D 就是头、体属性的持续 GP 技。部分 GP 技也有对打击属性和对弹属性的区别。

### 霸体

与 GP 类似的性能。附带霸体属性的招式在发动过程中，即使受到对手的攻击，也能完成自己的攻击行动。不过霸体不会像 GP 那样完全防止伤害，依然会受到对手招式原本伤害的 50% 伤害。



## 能力超载状态



简称 OD（Over Drive）。当 OD 标识亮起，且角色未处于受创硬直中时，同时按下 ABCD 即可发动。发动后消耗 OD 能量的 70%，OD 标识转化为 OD 槽。OD 槽的长度取决于角色当前体力残量，体力残量越少，OD 槽越长，然后随时间经过慢慢缩短。OD 状态中对局时间停止，发动者会得到独自系统方面的强化，且攻击命中对手时对手不能使用 Burst 脱困。OD 发动的瞬间玩家角色有无敌时间。

## 取消能力超载状态

所有可以取消必杀技的时机，都能取消发动 OD，简称 COD（Cancel Over Drive）。COD 比起 OD 来发动硬直更短，因此更容易以普通技→ COD →普通技的方式构成连段。但是 COD 的有效时间仅为 OD 的一半，因此尽量只用在连段之中，否则效率大大不如 OD。

## 奇袭能力超载状态

《扩张版》中的新系统。原本当角色处于防御状态的时候，同时按下 ABCD 四键会触发炙热冲爆将附近的对手炸开。而在本作中，该操作变更为开启能力超载状态，这个操作官方命名为“奇袭能力超载状态”（Over Drive Raid），国内一般简称为防御 OD。防御 OD 与 COD 一样，有效时间仅为正常 OD 的一半。

防御 OD 从输入指令开始到进入 OD 状态需要经过一定的发动时间，这段时间中角色处于全程无敌状态，但不会停止周围的时间，因此“利用对手的攻击硬直开启防御 OD 后以快速招式反击”这个套路对于收招比较正常的单招而言几乎是不顶用的。防御 OD 应该瞄准对手的攻击连锁硬直，又或是那些持续长时间无法防御的招式。举两个例子：RAGNA 使用 5B > 5C 的连锁时，TAGER 可以防御 RAGNA 的 5B 后立刻开启防御 OD，以无敌时间回避掉 5C，然后立刻以投技超杀反击无法行动的对手；RACHEL 使用 5CC > 632146B 拖延时间回复风槽时，可以防御 5CC，看到暗转后立刻发动防御 OD，然后以各种远距离＋无敌时间长的超杀反击。




## 防御崩溃技

简称 CT（Clash Trigger）。不输入方向并同时按下 AB，消耗 25% 的 HG 槽可使用。可以直接破坏对手的防御，让对手进入破防状态。CT 归类于必杀技一类，因此可以取消普通技和特殊技。可以通过蓄力来延迟发动的时机，通常命中也能让对手进入各种长时间行动不能的状态，而且伤害补正也很高（初段伤害统一为 1000），因此放在连段的前半段使用，能够大幅提升整体连段的伤害。想要防御 CT 必须使用防护罩防御，但即便如此也会削减对手约 40% 的防护罩量值槽。

## 防护罩量值槽

防护罩量值槽位于体力槽的下方。除 TAGER 外全员防护罩量值槽总量均为 10000，使用防护罩防御瞬间消耗 145，然后每按住 1 帧消耗 15（因此不断点防护罩防御的消耗速度要比按住不放快得多）。防护罩防御成功后，将在防护罩量值槽上扣减当前防御招式 50% 的伤害数值（假设防御 JIN 的 5C，开启防护罩防御消耗 145，再消耗 5C 一半的伤害为 355，这样防护罩量值槽就消耗了 500）。

当防护罩量值槽全部扣光后，角色会进入“危险状态”，体力槽上有明显的“DANGER”提示。此时在 10 秒内角色无法使用防护罩防御，受到的伤害也将变为 1.2 倍，是非常不利的状况，一定要尽量避免。10 秒后防护罩量值槽将回复至原本的 50%，即 5000 计量，同时解除“危险状态”。

# 主菜单说明

本作中的主菜单分为 6 大类，分别是 PRACTICE、STORY、BATTLE、NETWORK、COLLECTION 和 OPTIONS。以下详细说明。

## PRACTICE

练习类。该类别下分为教学模式（チュ－トリアルモ－ド）、训练模式（トレ－ニングモ－ド）和挑战模式（チャレンジモ－ド），都是玩家个人练习用的模式。

**チュ－トリアルモ－ド：**推荐初次接触本系列的玩家在此学习并练习游戏的基础知识与角色特性。

**トレ－ニングモ－ド：**标准的训练模式。

**チャレンジモ－ド：**挑战模式。以完成任务的方式练习角色的官方推荐连段。从简单到复杂，包括了使用必杀技、实战简易连段和高难度表演用连段等。本作的连段命题由前作的 30 条缩减为 20 条。

## STORY

单机故事类。该类别下分为故事模式（スト－リ－モ－ド）、“再教教我！莉琪老师！”（もっと教えて！ライチ先生）、“《Remix Heart》出差版”（リミックスハ－ト出張版）和用语集，主要用于让玩家理解系列故事上的设定和各种背景，然后享受本作的故事剧情。

**スト－リ－モ－ド：**体验官方剧情的故事模式。下文将详细解说。

**もっと教えて！ライチ先生：**用于回顾系列作品设定的迷你小剧场。玩家可以在 Q 版角色的指引下，重新温习以往作品中发生的剧情和设定。

**《Remix Heart》出差版：**以漫画《Remix Heart》为主题的剧情，讲述了士官学校时代的故事。主人公为漫画版的主人公麻衣，依次完成四个章节的阅读后即可获得奖杯。

**用语集：**对于故事模式中出现的难解词汇和人物，给出说明的辞典模式。

## 故事模式

本作中的故事模式相比前作发生了一些变动。除了前作就有的通常主线故事模式外，还追加了“ANTHOLOGY”、“EXTEND STORY”和“EXTEND GAG”，后两者还与奖杯挂钩。下面详细分析一下。

※ 在故事模式选择画面下，按下△键可以开启“STYLISH”模式，连续按一个键就能打出连段，适合那些 FTG 苦手，却想推进剧情的玩家。

### 主线剧情

与前作相同，分为“六英雄篇”、“刻之幻影篇”和“第七机关篇”三条路线发展。其中“刻之幻影篇”作为主线，而另外两条路线则作为辅助支线存在。三条路线的剧情相互补充，全部完成后玩家就能完整得知本作的故事剧情。

剧情推进方式采取的是阶段制，前一个阶段的所有正统内容全部完成后，才会开启后一个阶段的篇章。作为攻略方式，首先完成三条路线当前阶段所有的内容，顺序不限。每当故事中出现选项时，选择第一项就可以进入正统发展路线，第二项则进入搞笑结局。一直沿着正统路线走下去，中途的战斗全部胜利（除了“刻之幻影篇”EP14 中，NOEL 对 TSUBAKI 战要求不

攻击、躲避 30 秒以外）。到某个章节结束时，画面右下角出现“to be continue”的字样，就说明该阶段的当前路线内容已经全部完成。当前阶段的三条路线正统剧情全部完成后，就会开启下一个阶段。最后所有剧情于“刻之幻影篇”合流，即可完成正统剧情。完成正统剧情后获得奖杯，可以解放弑神模式（ハイランダ－アサルトモ－ド），以及观赏模式下兽兵卫和帝两名角色的系统音的购买权。

正统剧情完成后，就要开始回收搞笑结局。注意观察路线图上章节图标中，人物头像旁边带有“☆”符号的章节，就代表该章节有着路线分歧。回到选项分歧处选择第二项即可进入搞笑结局。完成所有内容的章节，其章节图标的最前端会显示圆形图标，未完成所有内容的章节则显示半圆形图标，玩家可以借此分辨。（当然这些搞笑结局跟奖杯收集没有关系，奖杯党跳过也无妨。）







**アンリミテッドマ－ズモ－ド：**经典的 UNLIMITED MARS 模式，玩家要依次挑战 10 名固定强度的 UM 角色。同样一共有三条对战路线可以选择，玩家可以选择自己比较擅长应付的阵容（当然其实不管哪条路线都很难就是了）。

**ハイランダ－アサルトモ－ド：**在故事模式正统路线通关后才开放的隐藏模式，可以自由选择角色挑战故事模式的最终 BOSS 建御雷神。由于相关奖杯不再需要全角色过关，因此选个比较好打的角色，例如 HAKUMEN、RAGNA 和 KAGURA 之类的都能轻松解决。

## ANTHOLOGY

该模式下的“EXTRA STORY”为 RACHEL 公主亲自解说的“CT”（前前作）和“CS”（前作）剧情总集篇（前作 PSV 版中已经收录）。当中的分歧选项选择第二项，就可以进入海边休闲路线，可以看到几名主要角色的泳装与海边玩乐情节。

## EXTEND STORY

与主线剧情的架构相似，为 KAGURA、KOKONOE 和 BULLET 三个角色各自的故事。这些故事没有分歧选项（BULLET 线甚至连战斗都没有）。全部完成后获得奖杯，并开启“EXTEND GAG”模式。

## EXTEND GAG

一开始无法选择的模式，完成“EXTEND STORY”后开启。收录了大量角色的搞笑剧情。同样没有分歧选项和战斗，全部完成后获得奖杯。

## BATTLE

战斗类。该类别下分为街机模式（ア－ケ－ドモ－ド）、对战模式（V.S. モ－ド）、Adhoc 模式（アドホックモ－ド，PSV 版专有）、ABYSS 模式（アビスモ－ド）、分数挑战模式（スコアアタックモ－ド）、UNLIMITED MARS 模式（アンリミテッドマ－ズモ－ド）和弑神模式（ハイランダ－アサルトモ－ド）。

**ア－ケ－ドモ－ド：**标准的街机模式。玩家击倒 8 个对手后就能通关，并解放 3 张观赏模式中对应角色的 CG。

**V.S. モ－ド：**单机下的自由对战模式。可以自由选择 BGM、场地以及各种 UM 角色与 CPU 战斗。本作中在战斗结束后，追加了保持设定新开下一场战斗的再战选项，大幅加快了游戏节奏。

**アドホックモ－ド：**与身边同样持有该游戏的玩家进行线下联机对战。

**アビスモ－ド：**经典的 ABYSS 模式。玩家强化自己的角色挑战迷宫，与越来越强的角色战斗，最后击倒 BOSS 视为通关。奖杯只需要完成前 6 个地下城即可获得。下文会详细解说。

**スコアアタックモ－ド：**依次挑战 10 名对手，赚取高分的分数挑战模式。一共有三条对战路线可以选择，玩家可以选择自己比较擅长应付的阵容。

## ABYSS 模式




斗就会强制中断而进入 BOSS 战，玩家也会回复 50% 的体力（使用 AH 击倒对手可以直接进入 BOSS 战）。BOSS 是经过各种强化的角色，一般四围数值都极高。将其击倒后，即可出现战利品界面，玩家可以选择四围数值的奖励（四围数值中红色图标代表攻击力、粉色图标代表防御力、蓝色图标代表 HG 槽初始量、绿色图标代表移动速度）、前进层数的奖励、P$ 点数的奖励、回复体力的奖励以及道具奖励。要注意 BOSS 战后的剩余体力槽会回复 10% 后直接带入下一场正常战斗，因此不要觉得打倒了 BOSS 就可以松一口气。在 BOSS 战后获得的奖励中，四围数值奖励会永远加算在当前角色身上（觉得过高也可以在商店中调整），道具获得一次之后，效果持续至离开 ABYSS 模式，不过之后也可在商店中买到。

地图中有 11 个小地下城可供挑战，开放难度由简单至困难，玩家可以循序渐进地进行挑战，打穿等级 10、难度为“FINAL”的第 10 个地下城后基本可视为通关。第 11 个地下城等级与难度均为“∞”，层数更是达到 100000 层，属于挑战极限的地下城，不列入正常考虑范围内。

进入地下城之前，玩家可以先点击左侧下方的绿色商店图标，以游戏中的“P$”点数购买道具，强化自身的能力。P$ 点数在战斗相关的模式中均可获得，当然在 ABYSS 模式中是赚取最快的。而道具需要在 ABYSS 模式中挑战 BOSS，将其击败后选择获得，之后才会出现在商店里。每个道具各自有不同的 COST 值，要求玩家的总 COST 残余容许量大于该道具时才能装备。初期玩家的总 COST 容许量为 3，会随着通关地下城的个数而逐渐增加。

整备完毕之后就可以挑战地下城了。第一次进入新的地下城都是从 1 层开始。玩家会先与正常角色进行对战，这就是在地下城中前进。用高 HITS 数的招式攻击对手，能够加快前进的步伐，当前层数也会随时显示在战斗画面的右上角处。每击败一个正常的对手，玩家角色的体力都会得到 10% 的回复。在每前进至 20 的倍数层时，当前战

击倒当前地下城最底层的 BOSS 角色后，即视为突破该地下城。中途任意一场战败即视为 GAME OVER，强制离开 ABYSS 模式，不过战斗中一路获得的金钱和道具以及四围数值都全部自动保留。推荐优先选择战利品为道具，其次是防御力，毕竟要以保命为主。接下来是攻击力和 HG 槽，提升快速解决战斗的能力。速度是四围中最不重要的一项，放到最后才考虑。攻略后期高难度地下城时，一定要带上降低敌人 AI 等级的道具。

FEATURE
INFORMATION
EXPRESS
GUIDE

## NETWORK

网路类。首先要选择“NETWORK MODE に接续”，让游戏连接上网路后，才会出现下级选项。下级选项分为等级配对（ランクマッチ）、玩家配对（プレイヤーマッチ）、玩家情报（プレイヤーデータ）和 PlayStation@Store。

**ランクマッチ：**能够提升自己网络段位的等级配对，下文详细解说。

**プレイヤ－マッチ：**不影响自己网络段位，能够自由寻找其他玩家对战。本作的玩家配对所创建的房间为可视化房间，行动方式可以参考网站大厅。下文详细解说。

**プレイヤ－データ：**将排行榜（ランキング）、玩家清单（プレイヤ－リスト）、D-Code 编集和房间设定（マイル－ム设定）整合起来的选项。下文详细解说。

**PlayStation@Store：**进入 PSN 商店，购买本作相关的 DLC。注意如果前作有买过 DLC，那么这些 DLC 可以直接在本作中继续使用。

## 等级配对

初次进入该模式，会要求玩家预先选定一名使用角色。不过与前作不同的是，玩家的网路段位不会与这名角色捆绑，而是始终累积段位。例如选用 RAGNA 打到初段，如果下次换成从未使用过的 JIN，那么段位仍然会保持初段，并随着 JIN 的胜利而继续攀升。选好角色后进入下级菜单，里面共有 5 项选项。

**检索：**按照事先设定好的条件搜寻对战对手。

**エントリ－：**按照事先设定好的条件报名参战，同时自己可以玩其他大部分的模式。有人搜寻到自己的话，会在右下角弹出小窗提示。

**检索条件の指定：**可以设定报名方式（エントリ－形式）、设定地区（エリア设定）、玩家等级（プレイヤ－レベル）和比赛完遂率（试合完遂率）。其中报名方式分为视窗连络（ポップアップ连络）和快速（クイック）；设定地区分为任意（どれでも）和只限同一地区（同じエリアのみ）；对手等级分为跟自己差不多（同じくらいの强さ）、比自己强（自分より强い）和谁都可以（谁でも）；比赛完成率分为随意（谁でも）和只限较高的人（高い人のみ）。

**キャラクタ－选择：**更换参加等级配对的角色。

**履历を阅览：**查看对战过的对手的情报。

## 玩家配对

**ル－ム作成：**建立自己的房间，可以详细设定各种条件。其中值得一提的是“ル－ムタイプ”的设定，“对战＆观战ル－ム”是传统的两人对战，其他人一起观战的模式；“全员乱战ル－ム”是房间中所有玩家可以两两捉对同时对战的模式；“トレ－ニングル－ム”是邀请对手一起进入练习模式；“リプレイ鉴赏ル－ム”无法对战，由一名玩家播放录像，其他玩家可以一起观看。本作还新增了“チ－ム对战ル－ム”，可以进行组队战。而且这些设定都可以在房间建立以后更改，非常方便。



**ル－ム检索：**设定条件搜寻房间。

**履历を阅览：**查看对战过的对手的情报。

**招待メ－ルを确认：**确认朋友给自己发的对战邀请，可以直接进入朋友建立的房间。

## 房间

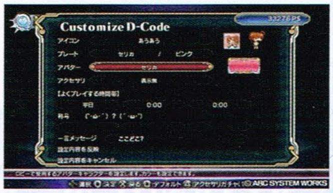
本作的房间为可视化房间，进入之后玩家可以操控自己的虚拟形象四处走动，更直观地与对手进行互动。在房间中，左摇杆或方向键控制角色移动，○键为报名参战，× 键为取消 / 离开房间，□键查看当前房间玩家列表，△键为跳过自己，R 键为使用定型文发言，L 键可以打字发信息，右摇杆改变对话窗口大小，Start 键则是打开菜单更改房间设定。注意菜单中可以设定组队战的回复体力量，让对战更具乐趣。

## 玩家情报

内含将排行榜（ランキング）、玩家清单（プレイヤ－リスト）、D-Code 确认 / 编集和房间设定（マイル－ム设定）。排行榜可以查阅自己在网络上各项模式成绩的排名。玩家清单可以查看与自己对战过的对手的详细情报。以下详细解说 D-Code 编集和房间设定。

## D-Code 编集

在这里可以编集自己的详细情报。“アイコン”是其他玩家搜索时看到你的图标显示；“プレ－ト”是其他玩家看到你的详细情报时显示的面板；“アバタ－”是自己在网战大厅和房间行动时的虚拟形象；“アクセサリ”是角色虚拟形象的个性化装饰；“よくプレイする时间带”是填写自己经常在线的时间，方便其他玩家寻找自己对战；“称号”是反映在详细信息中的头衔，大部分需要用 P$ 点数购买，然后自由组合；“一言メッセ－ジ”类似于个性签名。全部设定完毕后，按下“设定内容を反映”就能保存完毕了。



## 房间设定

在这里可以改变玩家配对中自己创建的房间的样式。可供改变的部分为壁纸、地板和家具。其中家具最初的持有量极少，需要支付 P$ 点数购买直接在该菜单中购买，之后就可以自由装饰房间了。全部设定完毕后，按下“设定内容を反映”就能保存完毕。

## COLLECTION

收集类。下分影片剧院（リプレイシアタ－）和观赏模式（ギャラリ－モ－ド）。

**リプレイシアタ－：**网战上自己打过的对战都会自动保存下来，可以在这里随时回顾。录像保存的筛选可以在 OPTIONS 分类的“网路（ネットワ－ク）”中进行详细设定。由于录像保存数量有上限，随着对战场次增加，以前的录像会慢慢被覆盖掉，因此在“全て”的界面下对特定的录像按 R，即可使其右侧出现“★”，将其永久保存至“お气に入り”界面下。

**ギャラリ－モ－ド：**查看与购买游戏中的 CG、影像、同人插画。其中在“ITEM”一栏下可以直接购买 UM 角色使用权、角色颜色（包括前作中的特典颜色）、系列场地（包括前作 DLC 场地）、系列背景音乐和大厅 / 房间虚拟形象。注意本作中的系统音仍然是 DLC 要素，无法在观赏模式下进行购买，不过在完成故事模式的主线剧情后，会自动解放兽兵卫和帝的系统音，可在“VOICE”一栏下各以 20000P$ 点数购买。

## OPTIONS

游戏设定类。该分类下可以对游戏进行各种设定，就不一一阐述。“ボタンセッティング”一项中追加了“ポジションリセット”的设定，可设置按键也追加了 SELECT 键。

# 新角色简单介绍

## CELICA

### 基础战术



虽然 CELICA 与自动人偶密涅瓦一起出场，但并非如 CARL 和 RELIUS 那样需要操作两个角色，而是像正统风格角色一样，绝大部分攻击都由人偶完成，因此说玩家是在操作密涅瓦战斗也无可厚非。必杀技方面，飞行道具、无敌对空技、突进技、中段攻击和空中急速下落攻击等招牌型招式一应俱全，非常适合初学者选用。

而 CELICA 最具特征的 Drive 能力，是以方向键 +D 组合的各种连携攻击，有点类似于 NOEL 的零铳连锁系统和 KAGURA 的 D 系派生技。始动技为 D、6D、2D 和 JD 这 4 招，之后可以派生中继技→终结技的两段派生攻击。虽然中途不能夹杂必杀技取消，但中继技与终结技都可以根据不同方向的组合发动不同的攻击方式，而且不管怎样的连携方式都能连续命中，使用起来非常简单。终极技有高威力的 D、版边可以追加连段的 6D、以及能够强制击倒对手的中段技 2D，可以根据实际情况分别使用。而当 D 连携被防御时，可以选择中继技后中断攻击，或是以难以遭到确反的 6D 来牵制对手。

### 推荐技

由于 CELICA 没有设置系的飞行道具，因此基本要以本体采取攻击行动。首先要把握她的各种主力技的性能，然后再构筑出灵活的立回方式。

**・5B**

横向判定长，容易碰到对手。预先连携 3C 的话，确认命中之后就可以带入 D 连携的连段。

**・6B**

头属性无敌的对空技。命中空中的对手后附加强制扣地反弹效果，后接 5C 可以带入连段。

**・214C**

被防御后也很难被确反的突进攻击。能够瞬间缩短与对手的距离。

**・236C**

输入指令后稍等片刻才会出现无敌时间的升龙型攻击。蓄力时按住 C 键的时间内无敌时间也一直持续。

**・632146C**

无敌时间极长的突进超杀，被防御也没有破绽，非常适合用来脱离版边和凹招。

### 应用连段

| 连段构成 | 备注 |
|---|---|
| 2A > 2B > 3C > 2D 派生 6D 派生 6D | A 始动基本连段。远端 3C 命中的话，将 2D 换成 6D |
| 投技 > 214C（最大蓄力 / 背火）> 6C > 214C（最大蓄力 / 背火）> 5D 派生 5D 派生 2D | 投后连段。214C 最大蓄力的背火是提高伤害的重要组成，其他类似的连段也可以多多尝试带入这招 |
| 【对手版边】5B > 2B > 6B > 5C（4HITS）> 3C > 2D 派生 6D 派生 6D > 2B > 5B > 6B > 5C > 5D 派生 5D 派生 2D | 版边连段。3C > 2D 的部分在接近版边的情况下能搬运过去，一定要熟练掌握 |
| 【自身体力 30%】5B > 3C > ODC > 3C > 2D 派生 6D > 214C（最大蓄力 / 背火）> 5D 派生 5D 派生 6D > 632146C | COD 连段。注意 3C 最远端击中时不成立 |






## Λ-No.11-

### 基础战术



在本作回归的 Λ（拉姆达）是远距离以 D 系攻击牵制对手行动，同时靠 236 系突进技夺取伤害的万能型角色。她还拥有设置型飞行道具，能够在绝对安全的情况下靠近对手。D 系攻击为召唤飞行道具进行攻击，配合方向键输入还能够改变飞行道具的攻击方向。与 ν（纽）不同的是，她的 D 系攻击触碰到对手后会自动追加第二击，便于玩家专心确认命中情况。

### 推荐技

Λ 的基本战术是远距离战。利用 D 系攻击不断牵制对手，同时观察对手的习惯，再转入有把握的进攻。

**・D 系**

5D 为攻击前方的主要地面牵制技。6D 为对上方向约 30° 的封跳技。2D 为对上方向约 45° 的对空技。4D 是从对手头部后方出现的中段攻击。JD 为斜上方、J6D 为远距离斜下方、J2D 为更靠内侧的斜下方攻击。常用的牵制方式为空中后急退，在拉开距离的同时，于落地前以各种空中 D 进行小破绽的牵制。

・6A

头属性无敌的对空技。受身不能时间也比较长，可以用在连段当中。

・6B

改变了指令的中段浮空技。在近距离战中与 2B 配套使用，命中后可以从 2D 带入连段。

・236B

版中的连段终结技，而在版边还可以继续追加后续连段。在对手防住 D 系攻击后使用，也有遏止对手乱动的效果。

・236D

让对手防御后，能够形成长时间拘束效果的设置型飞行道具。确认到对手的防御后，可以立刻展开二择。混入各种 D 系攻击后突袭有不错的效果。

## 应用连段

| 连段构成 | 备注 |
|---|---|
| 2A > 2B > 3C > 236B | A 始动的基本连段。命中后对手强制倒地且拉开距离，可以回到有利的远距离战 |
| 6B > 2D > J2D > JD（jc）> J2D > J5D > J6D > 632146D | 中段始动基础连段 |
| 【对手版边】2B > 3C > 236B > 2B > 6A > 6C > 236C > 22D > 2D > J2D > J6D > J5D > J214D | 版边连段。2B > 3C 的部分更换成 6B >延迟 2D 的话，则变为对应的中段始动 |
| 【对手近版边】22D（CH）> 236C > 5C > 6C > 214D >前冲 5B > 6A > JD > J2D > J214D | 突进中 22D 骗拆投成功后的稳定连段。版中的话可以在 236C 后面带入前冲 6A |

# 奖杯攻略

| 奖杯总数 | 51 | 铜杯 | 38 | 银杯 | 10 | 金杯 | 2 | 白金 | 1 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

| 白金难度 | 5/10 |
|---|---|
| 白金所需时间 | 20 ～ 30 小时 |
| 在线奖杯 | 有 |
| 最少通关次数 | 1 |

| 有无可能错过的奖杯 | 无 |
|---|---|
| 奖杯 BUG 或事故 | 无 |
| 硬件需要 | 无 |

## 白金路线

1. 完成故事模式的主线正统剧情、EXTEND STORY 和 EXTEND GAG。
2. 在训练模式中选择一名主力角色，熟悉其技战术与连段，顺手拿到“トレモ势”奖杯。
3. 使用该角色完成挑战模式的 20 条命题连段。
4. 使用该角色完成分数挑战模式一次。
5. 在网路模式下编辑并改变自己的房间设定，获得奖杯“ゴ－イングマイホ－ム”。
6. 使用擅长的角色进行线上等级配对战，打到初段，并保存一场录像。
7. 使用擅长的角色在玩家配对战中创建房间，等待其他玩家进入，然后用预设定型文说一句话。
8. 在影片剧院模式下播放一段录像。
9. 选择 HAKUMEN 挑战 ABYSS 模式，突破前 6 个地下城（多使用 6A、6B、6C、3C 这几招即可事半功倍）。期间将 HAKUMEN 的攻击力提升到 70 以上，然后找防御力为 0 的角色，以 6C（最大蓄力）> 632146C（3 段蓄力后刀刃命中），打出 10000 以上伤害，顺手解掉“おまたせ”奖杯。
10. 回收教学模式、街机模式、弑神模式、UNLIMITED MARS 模式和挑战模式的奖杯。
11. 在各种线下、线上对战模式中，拿到全部角色相关奖杯。有条件的话请与朋友在对战中的训练房间互刷，能节约一些时间。
12. 在观赏模式和线上模式玩家配对战中，补齐最后的购买类奖杯。

### 刻の幻影 EX（白金）

取得条件：获得其他所有奖杯

### はじめの一歩（铜杯）

取得条件：完成教学模式（チュ－トリアルモ－ド）到初级为止的全部内容

### トレモ勢（铜杯）

取得条件：训练模式（トレ－ニング）中累积输出 10 万伤害

### 君格斗ゲームうまいねぇ！（银杯）

取得条件：挑战模式（チャレンジ）中完成全部命题的 50%

### 100% 中 100%（银杯）

取得条件：挑战模式（チャレンジ）中完成任意一个角色的全部命题

奖杯说明：难点一般在于每个角色的第 20 条命题。小编选择 RAGNA，第 20 条命题打法为：OD > 214D（CH）> 236D（RC）> 6D 派生 D×2 > 5D > 623D 派生 236C 派生 214D > JD > J214B 派生 214D（jc）> JD > J214D > 214214D。难点在于最后的 214214D，需要 JD > J214D 的部分中 JD 打最大延迟，尽量让 Ragna 在最低空出招。

### 森 P の次回作もご期待ください（金杯）

取得条件：完成故事模式（スト－リ－）中的正统路线剧情

### 俺达の战いはこれからだ！（银杯）

取得条件：成故事模式（スト－リ－）中的 EXTEND STORY

### 続きは漫画で…（银杯）

取得条件：完成《Remix Heart》出差版（リミックスハ－ト出张版）全章节

### ギャグスト－リ－は突然に（铜杯）

取得条件：完成故事模式（スト－リ－）中的 EXTEND GAG 全章节

### 続きはよ（铜杯）

取得条件：完成街机模式（ア－ケ－ドモ－ド）一次

### 生まれた意味を知るモ－ド（银杯）

取得条件：突破深渊模式（アビス）的前 6 个地下城

### ハラショ－！（铜杯）

取得条件：完成一次分数挑战模式（スコアアタック）

### 『プレイヤ－』を、嘗めんなよ（铜杯）

取得条件：在 UNLIMITED MARS 模式（アンリミテッドマ－ズ）中进行 10 场战斗

### 駆逐してやる！（银杯）

取得条件：完成弑神模式（ハイランダ－アサルトモ－ド）一次

### 全階層都市が泣いた（铜杯）

取得条件：在影片剧院模式（リプレイシアタ－）播放一次录像

### Unlimited BlazblueWorks（银杯）

取得条件：在观赏模式（ギャラリ－）中购买所有 UM 角色

### 大人买い（金杯）

取得条件：在观赏模式（ギャラリ－）中消费 10 万 P$

### 夢を、夢で終わらせない。（铜杯）

取得条件：在观赏模式（ギャラリ－）中购买一张スペシャルゲスト的插画

### あえて言おう、初段であると（银杯）

取得条件：在网路模式（ネットワ－ク）的等级配对战中将等级提升为初段

### ゴーイングマイホーム
取得条件：在网路模式（ネットワーク）中编辑自己的房间（マイルーム）

### ゆっくりしていってね
取得条件：在网路模式（ネットワーク）的玩家配对中创建房间，并等待其他玩家进入

### 格ゲーコミュのランクが上がった！
取得条件：在网路模式（ネットワーク）的玩家配对中创建房间，并使用定型文发言

### あいてむこれくしょん
取得条件：在网路模式（ネットワーク）的自己房间中购买一定数量的家具（持有约 47 个家具时即可获得）

### さすがです、兄さん！
取得条件：选择 RAGNA 累计吸收 10 万体力

### アイスドライブチャレンジ
取得条件：选择 JIN，在一大局战斗中用全部 D 版必杀技命中对手

### 誰より私がイチバン！
取得条件：选择 NOEL 战胜 ν-No.13-、μ-No.12- 和 Λ-No.11-

### ご注文は姫様ですか？
取得条件：选择 RACHEL 累计在空中待 100 秒

### タオのニャスッッ！
取得条件：选择 TAOKAKA 对所有角色发动 236A/C 派生 B 命中

### ワンセットだ！
取得条件：选择 TAGER 对对手使用紫投命中（5A ＞投技命中即可）

### 国士无双十三面
取得条件：选择 LITCHI 用【棒设置中 632146D】打出 CH

### 怒首领虫 大复活 ブラックレーベル
取得条件：选择 ARAKUNE 打出 100HITS 以上的连段

### Bang!Bang! Bigbang!
取得条件：选择 BANG，在体力不足 35% 时发动 OD，并以 OD 版超必杀技击倒对手

### フィナーレです
取得条件：选择 CARL，用 OD 中 632146D 击倒对手

### おまたせ
取得条件：选择 HAKUMEN 打出 10000 以上伤害的连段

奖杯说明：除了采用上文白金路线中提到的拿法以外，也可以选择 UM 角色打以下连段：【UM 角色，对手版边】OD ＞ 6C（最大蓄力）＞ 632146C（3 段蓄力后刀刃命中）＞ 41236C。

### ニューヨーカー
取得条件：选择 ν-No.13- 只使用飞行道具胜利

### 断罪します！
取得条件：选择 TSUBAKI，在一次连段中使用全部 D 版必杀技

奖杯说明：蓄满 50%HG 槽和 LV5 的 D 槽，发动 214214D ＞ 214D ＞ 22D（最大蓄力）＞ 421D ＞ 236D ＞ 623D ＞ 236D ＞ 214D。

### 战斗は专门外なんですけどね～
取得条件：选择 HAZAMA 以 OD 版超必杀技击倒对手

### 见敌必杀
取得条件：选择 μ-12-，以 D 系浮游炮放出的飞行道具击倒对手



### マキシマムインパクト！
取得条件：选择 MAKOTO，以 LVMAX 的招式击倒对手（LV3 或是 LVG 均可）

### 人狼
取得条件：选择 VALKENHAYN，仅用狼状态下的攻击胜利

### ふたりはプラチナ
取得条件：选择 PLATINUM，在ルナ和セナ两种人格的状态下各自取得一胜

### 自慢の嫁です
取得条件：选择 RELIUS，在一次连段中带入所有的 236C 系派生技命中

奖杯说明：【对手版边】236C 派生 214A ＞ 236C 派生 214C ＞ JC ＞ J236C 派生 214B。

### スレイヴァートランザムが勝手に…
取得条件：选择 IZAYOI，用 632146D 的炮台攻击击倒对手

### これにて終幕！
取得条件：选择 AMANE，用 AH 一击必杀（222D）终结所有角色一次

### 投げ奉行
取得条件：选择 BULLET，一小局中锁定对手 10 秒

### がんばれがんばれ
取得条件：选择 AZRAEL，一小局中用 214B 吸收对手的飞行道具 10 次

### 战国カグラ特盛り
取得条件：选择 KAGURA，一小局中用所有 D 系派生技命中对手

### だ～いじょ～ぶですか～（笑）
取得条件：选择 TERUMI，用 63214A 的踩踏部分击倒对手

### これが……、磁力の力だな
取得条件：选择 KOKONOE，一小局中让对手浮空累计 20 秒

奖杯说明：直接使用 AH 一击必杀（720D）终结对手即可达成。

### 1・2・3
取得条件：选择 CELICA，一小局中听完所有 D 攻击的语音

奖杯说明：语音在几个版本中随机切换，给对手选个血厚的 TAGER，各种 DDD 随便乱按到跳奖杯为止即可。

### 感动の再会
取得条件：选择 Λ-No.11-，战胜 RAGNA

文 洛克 美编 香山




| RPG | 混沌之戒 | | | 必需记忆卡 |
|---|---|---|---|---|
| | CHAOS RINGS | | | 483MB |
| | Square Enix | 2015年5月7日 | 日版 | 1人 |
| 下载版：800日元 | | 无对应周边 | | 对应玩家年龄：12岁以上 |

《混沌之戒》是SE在多年前开发的手游，随着系列新作《混沌之戒3》发售，SE趁热打铁将之前几部作品也一并移植至PSV平台。虽说本作是一款手机游戏，但剧情、战斗做得有模有样，加上游戏内置简体中文，如果你之前没有在手机上体验本作，不妨考虑在PSN会员限免或是特价的时候下载尝试。

# 系统解析

作为一款手游移植作品，游戏的系统相比正统的家用机/掌机游戏来说简单不少，但麻雀虽小五脏俱全，下面为各位介绍游戏中较为重要的几项要素。

## 破坏槽




破坏槽是能左右战局的一个系统，占据优势的一方能增加攻击力和防御力。其中蓝色的代表我方占优，红色的则代表敌方占优。

破坏槽显示在战斗界面左上角，进入战斗时破坏槽处于平衡状态，优先对敌人造成伤害的一方可将破坏槽的能量条倾向自己一方，因此决定能否先手攻击的速度值是本作中非常重要的一项数值。当然，破坏槽并不会一直倾向于一方，在战斗中破坏槽的数值会根据敌我双方的行动产生变化，如果成功将破坏槽的能量条耗尽便会发生优劣逆转，增加破坏槽的行动如右。

可以看出除了先手攻击敌人占据优势外，长时间维持破坏槽最有效的手段莫过于多使用“精神之壁”反射敌人的魔法伤害，推荐在BOSS战中尽量维持这个效果。此外，我方处于被动的时候，“视觉障碍”是一个非常有用的技能，可以快速削减敌人的破坏槽，重新夺回优势。

| | |
|---|---|
| 1 | 在中立状态下成功对敌人造成伤害，能将破坏槽大幅倾向于我方 |
| 2 | 通过“精神之壁”反射敌人的魔法 |
| 3 | 打出暴击 |
| 4 | 击杀敌人 |
| 5 | 处于劣势时，使用“视觉陷阱”技能攻击敌人 |

## 基因




基因相当于同类游戏中的技能，当玩家击败敌人时可随机获得敌人的基因，之后在装备栏中装备该种类的基因便可在战斗中使用。基因分为主动技能和被动技能，前者需要玩家手动选择使用，后者装备之后便自动生效。

值得一提的是，敌人的等级越高，获得基因的几率也越大，推荐开启LV100的迷宫之后优先收集全部基因，能使后期的战斗轻松不少。

### 推荐的基因

**天龙基因：** 拥有攻击力/速度各加100的被动效果，能大幅增加战斗力。

**大象基因：** 拥有增加20%经验值和增加物理攻击力的被动技能，在练级时非常有帮助。而且高阶版的治疗技能也能在战斗中省去很多麻烦。

**犬类基因：** 虽然攻击力和速度增加值不高，但胜在取得难度不高，通过远古之路即可收集所有基因。

**雄狮、鱼类、龟类：** 分别对应三属性的高阶魔法，其中雄狮拥有一定几率反击的被动技能，在游戏前期能够提供不错的输出。

## 魔法＆属性

游戏共有火、冰、风三种属性，依照火→风→冰的顺序相克。在战斗开始时双方都处于无属性状态，使用魔法后自身会被赋予对应的属性，处于属性优势方的角色不仅能给予敌人更多伤害，也可以减少克制属性的攻击力。

由于属性会随着自身使用魔法替换，因此在后期和一些会多种属性魔法的敌人战斗时，不要为了克制敌人而轻易替换自己的属性，很有可能会被敌人利用其他属性反克制而处于下风。

## 快速练级心得

游戏中有一些杂兵一旦被克制的属性攻击便会被秒杀，例如“通向死亡的太古之路”第一区域中的大型敌人就无法承受冰属性的伤害，利用这点可以使用“冰狱”技能通过跨级的方式快速练级。而在游戏后期，也可以使用联手攻击配合技能“绝对零度”，即便在LV.100的难度下也能秒杀敌人，是快速练级的不二之选。

# 流程解析

## 艾夏篇




由于第一队伍一切都要重头开始，在缺乏oz和基因的支持下难以越级战斗，推荐选择初始技能相对优异的艾夏＆缪夏作为初始队伍，在BOSS战时仅需依靠“精神之壁”和“视觉陷阱”两个技能便可维持住破坏槽的优势，能在很大程度上减缓血量压力。

### 冻结的天空，灼烧的大地

进入迷宫后系统会提示一些基本的战斗技巧，路上的杂兵推荐使用联手攻击，可以将其一击秒杀。本作的迷宫均为一条路走到底的形式，文中便不再赘述迷宫的走法，仅提供谜题的过关方法。注意和第一个BOSS威尔士红龙战斗前装备上回复魔法和对应的属性魔法。在习得蛞蝓基因的“遇敌”后，可以在菜单中的ENC处修改是否遇敌，这也是从能随意刷级的中期开始，加快流程推进速度的一种方式。

### 谜题1



※由于谜题比较复杂，为了方便各位阅读，文中将整个场景竖列以字母表示，横列以数字表示，例如本谜题中左上角的水晶以A1表示，左边的砖块以C2表示。

本章谜题需要玩家和砖块的位置进行对调并获得场景内的所有水晶，第一个谜题非常简单，过关顺序如下：

碰触A1的水晶→和C4的蓝色砖块调换位置→碰触E5的水晶。

### 谜题2

碰触A1的水晶→和D2的砖块调换位置→取得E1和A5的水晶→和E5的水晶调换位置→和B4的砖块调换位置→碰触水晶→和砖块调换位置

### BOSS 威尔士红龙

如果没换装备的话，BOSS会比我方先一步行动，推荐多使用“视觉陷阱”快速削减敌方的破坏槽，只要维持好“精神之壁”效果，可以有效防止来自BOSS的魔法伤害并扩大我方的破坏槽优势。

击败BOSS建议先回到大厅，前往左侧的商店替换装备后再继续冒险。此时可以选择直接前往迷宫的第二区域，也可以提高难度，在第一区域适当练级后再挑战第二区域。

### 谜题3

碰触A1和E1的水晶→和A3的砖块调换位置→取得C3的水晶→和A5的水晶调换位置→取得E5的水晶→和E3的砖块调换位置→取得最后的水晶→和出口的砖块调换位置。

### 谜题4

和D4的水晶调换位置→和B2的砖块调换位置→取得水晶→和左下区域的任意砖块调换位置→和右上区域的任意水晶调换位置→取得剩余的一个水晶→和左下区域剩余的砖块调换位置→取得水晶→和出口的砖块调换位置。

### BOSS 刻耳柏洛斯

敌人为火属性，将破坏槽打到Player的有利状态后，多用“冰狱”技能即可获胜。

### 通向死亡的太古之路

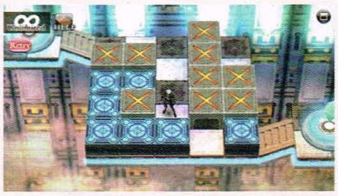
本关的敌人祸斗能用冰属性直接秒杀，可以根据需求在这里快速提升等级。

### 谜题5

本章为滑动谜题，需要按住砖块并指定滑动方向。以下是本谜题的解题方法：

将A5的砖块移动到E5→将A2的砖块移动到D5。

### 谜题6



别被无限的行动次数吓到，先将E3、E2向右移动至E4、E5→D3、C3移动到E1、E2→主角前往空出的D3位置→从C2开始，把砖块向C1填充，直到把E1空出→把E4、E5的砖块移动到E1、E2。

### BOSS 盖诺姆斯

BOSS为单一的风属性，开战前记得携带火属性魔法，通过克制并保持破坏槽的优势，要取胜并不难。

### 第二区域

本关的敌人祸斗能用冰属性直接秒杀，可以根据需求在这里快速提升等级。

### 谜题7

将C3的砖块移动到A3→主角移动到E5→将D6的砖块移动到D4→D8的砖块向左移动。

### 谜题8

将D3的砖块向下移动→将C3的砖块向下移动→C5、D5的砖块向下移动→B5的砖块向上移动→主角移动到B5位置→B7的砖块向上移动→C7的砖块向左移动→E7的砖块向上移动。

### BOSS 艾拉瓦塔

敌人为火属性，记得提前准备克制的冰属性应对，推荐开场用联手行动加上属性，之后会轻松很多。

### BOSS 欧伽

敌人等级为LV.11，决斗前可以先去“通向死亡的太古之路”新开的难度将等级练到20左右，这样之后的战斗便十拿九稳了。敌人在开场时会因为剧情需要不断回血，推荐使用防御指令撑到触发剧情，之后利用克制敌人的属性魔法即可取胜，剧情后新迷宫开启。

## 母神的慈爱，背德的宠儿

### 谜题 9

首次出现的切换谜题，红蓝两色的砖块会随着玩家的点击进行切换，从而开辟出新的道路，本谜题解法如下：

取得两个水晶后点击 A1 进行切换→点击 A3 进行切换并取得水晶→点击 C5 进行切换并取得水晶

### 谜题 10

取得水晶 →主角移动到 C3 →点击红色砖块进行切换 →取得剩余水晶 →切换后过关

### BOSS 翁蒂尼

BOSS 为单一的水属性，风属性魔法“海鸥”能对其造成极大伤害，注意血量并不难取胜。

### 谜题 11

收集 A1、E1 和 C4 的水晶→主角移动到 E1 →切换后取得 E3 和 A3 的水晶→通过切换取得剩下的两个水晶→回到 C2 →通过切换前往出口

### 谜题 12

收集水晶并进行切换→取得三枚水晶后前往 A1 →切换后取得上方的两枚水晶→前往 C3 切换

### BOSS 旧人




敌人弱点为魔法属性，但是由于它会使用三系魔法，所以我方不要主动使用魔法攻击它，以免因为切换属性被敌人克制而处于被动的局面。只要保持两人身上的“精神之壁”效果，并将血量维持到 1100 以上，便可通过反射魔法伤害快速削减敌人的 HP。

### 炼狱

注意第二区域的钥匙为三个碎片，只有一个碎片是依靠破解左边的谜题取得。剩余两个碎片分别在地图左下角和右上角的宝箱中，不要漏掉。

### 谜题 13

本关会遇到烛台谜题，点击烛台即可点燃或熄灭烛台，同时与之相邻的烛台也会被点燃或熄灭，玩家需要利用有限的能量将所有烛台点燃。下面是本谜题解法

点燃 D3 的烛台→点燃 B4 的烛台过关。

### 谜题 14

依次点击四个角的烛台，最后点燃中间的烛台即可过关。

### BOSS 太阳神・拉

注意它会频繁使用毒属性魔法，这种魔法不仅攻击高，还会在五回合内持续消耗我方的 HP，一定要提前加上“精神之壁”应对。

### 谜题 15

依次点燃 C2 → D3 → C4 → B3 → C3 → D4 → B2 的烛台即可过关。

### 谜题 16

依次点燃 B4 → D3 → B2 → A3 的烛台即可过关。

### BOSS 代理人原型机

BOSS 虽然以物理攻击手段为主，但偶尔也会使用“毒手”技能，好在敌人攻击力不高，要 3~4 次攻击才能将我方打残，只要利用好“精神之壁”防止毒伤害，要取胜不难。




### BOSS 伊鲁卡 & 夏默

接下来是和伊鲁卡组合的战斗，敌人等级仅为 26，战斗难度自然不高。由于敌人会频繁使用魔法“业障”，记得维持“精神之壁”效果进行反射（群体魔法仅需我方其中一人维持效果，就可以安全反弹伤害），胜利后将要和本篇中的最终 BOSS——代理人决一胜负。

### BOSS 代理人

注意敌人会有一定几率在一回合内行动两次，如果不慎被打出暴击，破坏槽很快会被耗尽，加上它的“G2 粒子炮”拥有全体攻击效果，如果感到吃力，可以先前往迷宫中练级。




## 伊鲁卡篇

※ 由于四个队伍挑战的迷宫和 BOSS 完全一样，因此从本篇开始仅放出谜题的破解方法。伊鲁卡具备自动回血的能力，加上从第二组开始会继承之前取得的基因和 OZ，因此游戏难度也降低不少，玩家不必太担心她的生命安全，在 BOSS 战中保护好更为脆弱的夏默即可。

## 通向死亡的太古之路

### 谜题 1

伊鲁卡篇的滑动谜题需要将砖块移动到机关所在位置，本关的解法如下：

将 D4 依照右、上的顺序移动→将 B2 向右移动。

### 谜题 2

将 A5 依照下、左的顺序移动→将 C1 依照上、右、下的顺序移动→将 E1 依照上、右、下的顺序移动。

### 谜题 3

B2 右移→ D4 依照上、左、下、右的顺序移动→ E1 按照右、上顺序移动→原 B2 砖块按照上、左、下、左、下、右顺序移动→原 E1 砖块左移→原 B2 砖块按照上、左顺序移动。

### 谜题 4

D1 上移→ B5 左移→ A2 按照右、下、左、上顺序移动→原 D1 砖块按照下、右顺序移动→原 B5 砖块按照右、下、左顺序移动。

## 母神的慈爱，背德的宠儿

**谜题5**

前往 B1→切换→取得水晶→切换→前往 B3→切换→前往 D3→切换→取得水晶→前往 E4→切换→前往 D5→切换。

**谜题6**

取得第一个水晶→切换→前往 C1→切换→取得水晶→前往 C1→切换→前往取得第一个水晶的位置→切换→前往 E3→切换→前往 B3→切换→取得水晶后切换过关。

**谜题7**

取得第一个水晶→前往 A4→切换→取得水晶后进行切换→取得之后的水晶并进行切换→前往 E1→切换→取得水晶后前往 E4→切换过关。

**谜题8**

取得第一个水晶→前往 B2→切换→取得水晶后进行切换→取得之后的水晶并进行切换→取得水晶后前往 D5→切换过关。

## 冻结的天空，灼烧的大地

**谜题9**

取得水晶→和 C3 的砖块进行对调→取得水晶后与 D3 的砖块对调→取得水晶后和 C4 的砖块对调并过关。

**谜题10**

和 A4 的砖块对调→取得水晶后和 D5 的砖块对调→取得水晶过关。

**谜题11**

和 A4 的水晶对调→和 C3 的砖块对调→取得水晶后和 E5 的水晶对调→和 C5 的砖块对调→取得水晶后和 A6 的砖块对调→和 C6 的砖块对调并取得水晶→和 E7 的水晶对调→和 C8 的砖块对调。

**谜题12**

取得水晶后和 C3 的砖块对调→和 D2 的砖块对调并获得水晶→和 B4 的砖块对调，取得水晶过关。

## 炼狱

**谜题13**

伊鲁卡篇的烛台谜题略有不同，点击烛台后会出现切换效果，从而开辟出全新的道路，第一道谜题不难，取得水晶后点击惟一的烛台切换即可过关。

**谜题14**

取得水晶后点击烛台切换→取得 A3 和 A8 的水晶后前往 B6 位置进行切换→取得 E8 的水晶后前往 C8 切换→过关。

**谜题15**

取得水晶后前往 A1 进行切换→获得 A3 和 A6 的水晶并进行切换→获得 C6 的水晶→取得最后一枚水晶后原地进行切换。

**谜题16**

取得水晶→前往 E3，点击 D4 的烛台进行切换→前往 D6 并顺路取得 2 个水晶→点击 B6 的烛台进行切换→通过 B9 的烛台缺的右上角的水晶，之后点击 D8 的烛台取得最后的水晶过关。

※通关艾夏篇和伊鲁卡篇后，两个篇章均可选择隐藏关卡“创世之路”，在里面不仅能了解到方舟的一些设定，还要和裁决者、代理人及全能者战斗。由于过关后会开启最高的 91~100 难度，在该难度下能快速获得天龙等强力基因，推荐先攻克本关并收集大部分优异的基因再去挑战接下来的篇章。



# 欧伽篇

※欧伽拥有第一次物理攻击必定暴击的特性，如果此时已打出天龙、大象、鳄鱼等增加物理攻击力和行动速度的基因，配合联手行动可以一击秒杀大部分敌人，十分简单粗暴。

## 母神的慈爱，背德的宠儿

**谜题1**

本章节的谜题需要玩家利用有限的水晶清除挡路的砖块，四个谜题难度都不高。本谜题需清除 B1、D3、D5 的砖块。



**谜题2**

需要消除的砖块为 B2、A4、C6、A7、A8、A9、C10。

**谜题3**

需要消除的砖块为 E1、A2、A4、B5、B5、B7、C8、D8、E9。

**谜题4**

需要消除的砖块为 B2、D2、D4、B5、B6、E6、B8、B10、D10。

## 冻结的天空，灼烧的大地

**谜题5**

本章节的交换谜题略有不同，需利用交换能力将砖块切换至机关所在位置，需考虑在交换之后角色所处位置。第一个谜题难度不高，站在 A1 位置和砖块进行对调即可。

**谜题6**

前往 A1 和 C2 的砖块对调→前往 E1 和 D3 的砖块对调→前往 E5 和 B3 的砖块对调→将最后一组砖块对调后过关。

**谜题 7**

本关最难的谜题，先和 C4 的砖块对调→前往 C5 和 B3 的砖块对调→前往 C4 和 C2 的砖块对调→前往 B3 和 A1 的砖块对调→前往 C2 和 C5 的砖块对调过关。

**谜题 8**

前往 E1 和 A2 的砖块对调→前往 C5 和 E2 的砖块对调→前往 A5 和 D4 的砖块对调→前往 C3 和 C5 的砖块对调过关。

## 通向死亡的太古之路

**谜题 9**

将砖块移动到机关上的谜题，由于能量无限，难度不高。本关将砖块按右→上→右移动即可。

**谜题 10**

将 A4 的砖块下移→D1 的砖块依照右、下、左、上、右的顺序移动。

**谜题 11**

将 B5 的砖块依照上、左、下的顺序移动→将 D1 的砖块右移→将原 B5 的砖块上移→将 D4 的砖块上移→将 A2 的砖块依照左、下、右、下的顺序移动。

**谜题 12**

将 A5 的砖块依照下、左的顺序移动→将 B2 的砖块下移→将 E1 的砖块依照上、右的顺应移动→将原 A5 的砖块依照左、上、右的顺序移动→将 D4 上移。

## 炼狱

**谜题 13**

本章谜题需通过点击烛台切换砖块来打通道路，前三个谜题都比较简单，最后一个谜题需要玩家牢记几个烛台对应的砖块才能过关。本关仅需点击 E3 的烛台即可过关。

**谜题 14**

取得水晶后前往 D2→点击 A1 的烛台进行切换→取得水晶后前往 B4→点击 E5 的烛台进行切换→取得水晶之后点击 E5 的烛台进行切换。

**谜题 15**

点击 C3 的烛台进行切换→取得水晶后点击 C8 的烛台进行切换→前往 E6 位置，通过 C8 烛台取得最后的水晶过关。

**谜题 16**

点击 E3 的烛台进行切换→前往 D3 位置，点击 A3 的烛台进行切换→前往 D4 位置，点击 E6 的烛台进行切换→取得水晶后再次点击 E6 的烛台→点击 E9 的烛台后前往 B9→点击 E9 烛台后前往 C9 位置→点击 A9 的烛台过关。

# 鲇太篇

## 炼狱

**谜题 1**

久违的燃烧烛台谜题，本关依次点击 B3 和 C2 的烛台即可过关。

**谜题 2**

依次点击 B2 和 D5 的烛台过关。

**谜题 3**

依次点击 A5 和 D3 的烛台过关。

**谜题 4**

依次点击 D1、D5、A3、B1、E3、B5 的烛台过关。

## 母神的慈爱，背德的宠儿

**谜题 5**

和欧伽篇一样，需要取得水晶并消除障碍，本关需要消除的障碍为 D2、E4 和 B4。

**谜题 6**

消除 C1、C2、C4、D5 的砖块过关。

**谜题 7**

消除 B2、B4、A7、B9、D9 的砖块过关。

**谜题 8**

消除 A3、C4、C7、D9 的砖块过关。

## 通向死亡的太古之路

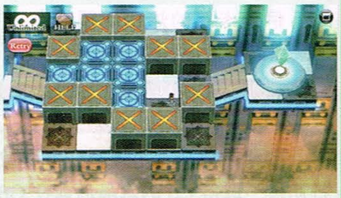
**谜题 9**

移动砖块打通道路的谜题，由于行动次数无限，四个谜题的难度并不高，第一个谜题解法如下：将 B3 的砖块上移打通道路后，将其余两个砖块移动到最下面即可。

**谜题 10**

依次按照 B2→B3，C2→B2，C4→C5，D4→C4，D2→D4 的顺序移动砖块→移动人物到 B3 后，依次按照 B2→D2，B3→C1，B4→C2，C4→B2，C5→B3，D4→B4 的顺序移动砖块。

**谜题 11**



依次按照 C4→C5，C2→C4 的顺序移动砖块→移动人物到 C3→依次按照 B2→C1，B3→B2 的顺序移动砖块→移动人物到 C2→将砖块依次移开打通道路即可。

**谜题 12**

依次按照 E2→E1，B2→B4，C2→E2，A2→D2 的顺序移动砖块→移动人物到 C2→依次按照 B4→A1，A4→C4，A5→A2 的顺序移动砖块→移

动人物从 C2 → A5 → 依次按照 C4 → A4，D4 → C2，E4 → B2，A4 → E4 的顺序移动砖块→移动人物到 B3 →依次按照 E4 → A5，E5 → A4 的顺序移动砖块。

## 冻结的天空，灼烧的大地

### 谜题 13

第一个谜题不难，站在机关上和砖块对调位置即可过关。

### 谜题 14

先和 A3 的砖块对调位置→前往 A1 的机关处和 E3 的砖块对调位置→前往 E5 的机关和 C3 的砖块对调位置。

### 谜题 15

前往 C5 和 A1 的砖块对调位置→前往 B2 的机关和 E1 的砖块对调位置→前往 D2 的机关和 E5 的砖块对调位置→前往 D4 的机关和 A5 的砖块对调位置→对调最后一个砖块过关。

### 谜题 16

前往 C5 和 C3 的砖块对调位置→前往 A4 的机关和 E3 的砖块对调位置→前往 E5 的机关和 C5 的砖块对调位置。

### 感质体的战斗

将四人的“创世之路”章节通关后，可以在选人界面点击“FINAL”选项迎来和感质体的战斗，与感质体的战斗分为四场，分别对应四个队伍，玩家可自由选择上场顺序。第一战感质体为 35 级，越往后等级越高，建议将最后两场战斗的成员练到 60 级以上再触发剧情，多利用“狂战士模式”、“阿修罗散华”、“舍身者”等高级技能可以快速秒杀敌人。




### 和奸商普普的最终决战

然而和感质体的战斗并非最终决战，平时待在方舟左侧的奸商普普才是本作中最为强大的 BOSS。但和普普战斗的前提条件也比较苛刻——正常通关的话，关卡评分仅为两星，这是因为关卡中还有两个隐藏 BOSS 没有击破。在通关之后再次前往四大关卡的 BOSS 所在地，会发现这里有一枚被封印的水晶，调查之后便可与隐藏 BOSS 战斗，这些 BOSS 的等级均为 70 级以上，实力比起感质体更为强大。将所有地图的隐藏 BOSS 击败取得全关卡四星的评价后，与普普对话的选项中会多出与其战斗的选项。

普普的等级为 LV100，建议将我方等级提升至 90 级以上再来挑战，普普每回合能回复一万体力，并且会频繁地使用毒属性攻击，推荐使用联手攻击配合“舍身者”、“牺牲”这种高输出的技能应对，只要基因搭配没有问题，一次能削减普普 30% 以上的体力，即便是硬拼输出也是我方占优。胜利之后能获得能力值逆天的装备“超级比基尼”，不过这时候游戏已经没有其他可挑战的要素了，取得一件如此强悍的装备也无用武之地了……




## 奖杯攻略

| 奖杯总数 | 16 | 铜杯 | 15 | 银杯 | 0 | 金杯 | 1 | 白金 | 0 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

1. 将四条路线的主线剧情打通，并战胜感质体，获得全部剧情奖杯；
2. 前往“通向死亡的太古之路”，将等级提升到 80 以上，消灭每个迷宫中的隐藏 BOSS。
3. 全关卡四星后，将等级提升到 90 左右，和普普战斗，获取最后的奖杯。

**轮回の果て**（金杯）
取得条件：取得全部的奖杯

**“ア・ドライグ・ゴッホ”を突破した！**（铜杯）
取得条件：剧情奖杯，击破艾夏篇的 BOSS 威尔士红龙获得

**“ケルベロス”を突破した！**（铜杯）
取得条件：剧情奖杯，击破艾夏篇的 BOSS 刻耳柏洛斯获得

**“ゲノムス”を突破した！**（铜杯）
取得条件：剧情奖杯，击破艾夏篇的 BOSS 盖诺姆斯获得

**“アイラーヴァタ”を突破した！**（铜杯）
取得条件：剧情奖杯，击破艾夏篇的 BOSS 艾拉瓦塔获得

**“オンディーヌ”を突破した！**（铜杯）
取得条件：剧情奖杯，击破艾夏篇的 BOSS 翁蒂尼获得

**“オールド・ワン”を突破した！**（铜杯）
取得条件：剧情奖杯，击破艾夏篇的 BOSS 旧人获得

**“ラー”を突破した！**（铜杯）
取得条件：剧情奖杯，击破艾夏篇的 BOSS 太阳神・拉获得

**“プロトタイプ代弁者”を突破した！**（铜杯）
取得条件：剧情奖杯，击破艾夏篇的 BOSS 代理人原型机获得

**エッシャー篇で原初の扉を通過した！**（铜杯）
取得条件：在艾夏篇进入“原初之门”迷宫

**シャモ篇で原初の扉を通過した！**（铜杯）
取得条件：在伊鲁卡篇进入“原初之门”迷宫

**オーガ篇で原初の扉を通過した！**（铜杯）
取得条件：在欧伽篇进入“原初之门”迷宫

**アユタ篇で原初の扉を通過した！**（铜杯）
取得条件：在鲇太篇进入“原初之门”迷宫

**“クオリア”を突破した！**（铜杯）
取得条件：击破感质体获得

**ビジネスマンとの戦い**（铜杯）
取得条件：击败隐藏 BOSS 普普

**初めてのお买い物**（铜杯）
取得条件：在普普那里随意购买一次商品

文 乌冬 美编 咕噜

| RPG | 混沌之戒Ω | | 必需记忆卡 |
|---|---|---|---|
| | CHAOS RINGS Ω | | 888MB |
| | Square Enix | 日版 | 2015年5月7日 |
| | 下载版：800日元 | 无对应周边 | 对应玩家年龄：15岁以上 |




**本作是《混沌之戒》的外传作品，讲述的是主人公欧伽在1万年以前的故事，算是对前篇剧情的补完，而系统方面则和1代一样，大家参考1代即可，本文会以奖杯攻略为主**

# 主篇攻略

## 巨大战舰

**沿路一直来到右上，和布尔加诺式三连装炮发生战斗。**

### 战斗 vs 布尔加诺式三连装炮

并没有什么需要注意的战斗，一直用普通攻击即可获胜。

## 雪山

### 战斗 vs 贝尔芬格

同样是用普通攻击就能获胜的战斗，也可以试试新的联手模式攻击。




战斗胜利调查下方的水晶推进剧情。

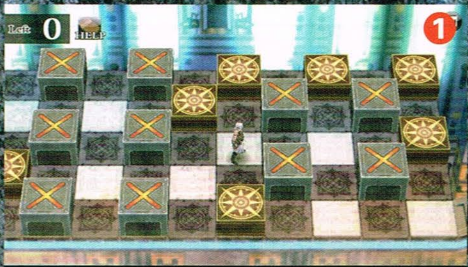
## 家园

**剧情完后来到左边和头上有感叹号的两人对话，接着发生剧情战斗，必定战败。再次剧情后正式开始游戏，调查据点上方的门可以选择要攻略的区域，另外在据点左边可以向“普普”购买道具或武器等物品。**

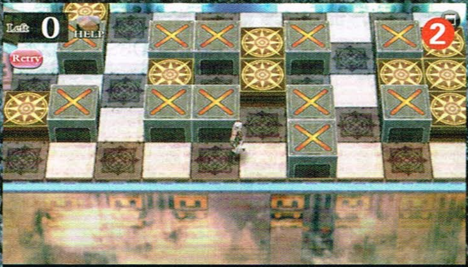
## 宣告开始的雪花

### 谜题·消箱子

**这个谜题中玩家需要点击挡路的箱子将其消去并到达终点，画面左上的数字表示当前可消去的箱子数，取得场地中的水晶可补充数字。点Retry选项可重新开始，重新开始3次以上时画面左上会多出一个Skip选项，可用来直接跳过谜题，不过完成谜题的奖励道具就没有了。以下是谜题的解法，为了方便阅读，坐标以“A·B”的形式表示，A代表由左至右的横列，B代表由下至上的纵列（后面的谜题也相同）。**



①点击1·4的箱子，入手2·4的水晶→点击3·4的箱子，入手4·4的水晶→点击3·2的箱子，入手2·2的水晶→点击5·2的箱子，入手5·1的水晶→点击6·3的箱子，入手7·3的水晶→点击8·3的箱子，入手9·3的水晶→点击8·1的箱子，入手7·1的水晶→点击10·1的箱子。



②点击3·3的箱子，入手1·1和2·1的水晶→点击3·5的箱子，入手6·5的水晶→点击8·5的箱子，入手10·5的水晶→点击8·3和6·3的箱子，入手6·1的水晶→点击9·1的箱子。



③点击4·5的箱子，入手6·5和7·5的水晶→点击9·5的箱子，入手10·5和10·3的水晶→点击9·3的箱子，入手8·3和7·3的水晶→点击1·4和1·3的箱子，入手2·3的水晶→点击1·2的箱子，入手2·1的水晶→点击4·1、7·1、9·1的箱子。



④点击2·3的箱子，入手3·3和4·3的水晶→点击2·2的箱子，入手1·1和2·1的水晶→点击4·1的箱子，入手5·1的水晶→点击7·1和8·1的箱子，入手9·1和10·1的水晶→点击2·4的箱子，入手2·5的水晶→点击3·5的箱子，入手5·5的水晶→点击6·4和8·4的箱子，入手8·5的水晶→点击10·5和10·3的箱子。

### 战斗 vs 始祖之齿

BOSS弱风属性，不过目前没有风属性的基因，同样是物理攻击搞定。

### 战斗 vs 始祖之颚

BOSS弱水属性，之前打杂兵相信已经入手了不少水属性怪物的基因，物理攻击和魔法双管齐下，很快就能获胜。



## 那束光集向遗骸

**谜题・烛台**

**点击烛台可将其点亮，不过每个烛台相互间有关联性，点亮一个烛台时会顺带把相邻的点亮或熄灭，玩家需要利用这个特性把全部烛台点亮才能通过。**



①点击1・1的烛台→点击1・5的烛台→点击5・5的烛台→点击5・1的烛台→点击3・3的烛台。



②点击3・5的烛台→点击5・4的烛台→点击3・3的烛台。



③点击1・5的烛台→点击2・1的烛台→点击3・5的烛台→点击4・5的烛台→点击5・1的烛台。



④点击4・3的烛台→点击2・1的烛台→点击2・3的烛台→点击3・5的烛台。

### 战斗 vs 始祖之骨盘

BOSS弱火属性，火属性魔法可以从杂兵阿努比斯身上学到，不过BOSS本身也不算太强，用物理攻击也能很快搞定。

### 战斗 vs 始祖之内脏

BOSS无属性弱点，并且有强力的全体攻击魔法，HP低于一半时就要注意回复。




## 家园

**前往左边房间和普普对话获得吸管和温水，接着前往右边房间交给栫名，最后在中间大房间分别和头上有感叹号的角色对话。**

### 战斗 vs 欧伽

不断物理攻击即可获胜。

### 战斗 vs 执行者

这个BOSS无属性弱点，同样是用物理攻击来打，注意当BOSS的HP低于一定程度时它会使用MP攻击，导致我方无法使用魔法，得准备好适量的回复道具以防万一。




## 家园

**前往右边会触发剧情，需要和代理人战斗，战斗之后欧伽会暂时脱离。**

### 战斗 vs 代理人

同样也是无弱点属性的BOSS，而且实力要比执行者强不少，开局先手攻击获得优势后要抓紧输出，否则越往后拖会打得越吃力，对BOSS造成一定伤害就会自动结束战斗。

## 泪之路

**谜题・推箱子**

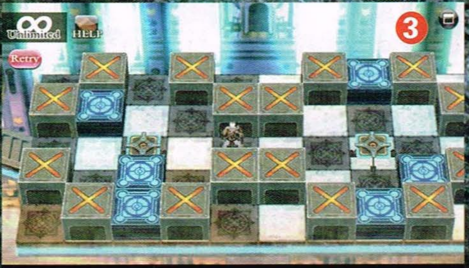
**点击并滑动箱子进行移动，将箱子压在开关上就算通过，同时还要注意箱子移动时主角不能挡在移动路线上。**



①将3・2的箱子向左滑→将5・1的箱子依次向上、左、下滑→将1・2的箱子依次向下、右滑→将1・3的箱子依次向右、下滑。



②主角移动到5・4→将1・1的箱子向上滑→将5・1的箱子依次向左、上、右滑→将1・4的箱子向下滑→将1・5的箱子向下滑→将5・5的箱子向左、下滑→将5・3的箱子向左滑→主角移动到4・5→将1・1的箱子依次向右、上滑→将1・2的箱子依次向下、右、上滑→将1・3的箱子依次向下、右、上、左滑。



③（主角不要堵塞道路见机移动）将3・5的箱子依次向下、左、上滑→将8・1的箱子依次向上、右、下、左滑→将2・4的箱子向右滑→将2・3的箱子依次向下、右、上、右滑→将3・1的箱子依次向上、右、上、右、上、左滑→将9・2的箱子依次向左、上滑→将10・3的箱子向左滑。



④将2・3的箱子向右滑→将1・2的箱子依次向上、右滑→主角移动到8・2→将3・2的箱子向上滑→将1・4的箱子依次向下、右滑→将3・3的箱子向右滑→将3・2的箱子向上滑→顺序将8・3、9・3、10・3的箱子向左滑→将9・2的箱子依次向上、左滑。

## 战斗 vs 始祖之舌

由于欧伽的脱离，这场战斗只有维格一个人，不过BOSS也不强，用魔法或道具为自己附加了风属性即可放心攻击，打倒BOSS后继续前进就能和欧伽合流。




## 战斗 vs 始祖之背髓

BOSS会两回行动，不过有水属性的弱点，用魔法或道具为自己附加水属后就不足为惧了。

# 净化

**谜题・调换箱子**

**点击箱子可以和主角调换位置，要在限定的调换次数内让箱子压在开关上才可过关，并且箱子不能挡住前往终点的道路。**



①移动到5・3，点击2・2的箱子→移动到3・1，点击2・3的箱子→移动到3・5，点击5・3的箱子。



②移动到2・5，点击1・1的箱子→移动到5・3，点击3・3的箱子→移动到4・1，点击5・5的箱子→移动到3・3，点击5・3的箱子。



③移动到1・3，点击3・1的箱子→移动到5・1，点击3・5的箱子→移动到1・5，点击5・5的箱子→移动到5・3，点击3・3的箱子→移动到5・5，点击1・1的箱子→移动到3・3，点击1・3的箱子→移动到1・1→点击5・3的箱子。



④移动到2・3，点击3・3的箱子→移动到5・3，点击3・2的箱子→移动到4・3，点击3・1的箱子→移动到3・2，点击3・4的箱子→移动到3・3，点击3・5的箱子→移动到3・4，点击5・3的箱子。

## 战斗 vs 始祖之右眼球 & 始祖之左眼球

右眼球弱风属性，左眼球弱水属性，不过两个BOSS的HP都很少，可以先用物理攻击解决一只后，另一只再附加其弱点属性来对付。

## 战斗 vs 始祖之头盖

BOSS弱风属性，不过会使用风属性魔法，所以我方附加火属性应战会比较安全，还要注意非联手模式攻击是无法对其造成伤害的。




# 合成生物处理场

## 战斗 vs 犹他 & 希莉娅

这场战斗只能使用维格，对手是犹他和希莉娅两人，还要注意炎热地形会每回合减少HP。一开始BOSS两人都是无属性弱点的，不过中途会使用魔法变成水属性，正好可以为维格附加风属性应战，两人里只要击倒希莉娅就可结束战斗。

## 战斗 vs 犹他

这场战斗维格必败，维格倒下后发生剧情，由欧伽顶上，欧伽无论被击倒多次HP都会剩余1，所以一直攻击即可取胜。

## 战斗 vs 但丁

BOSS弱魔法属性，抵抗物理属性，让瓦缇用魔法或两人的联手模式魔法主攻，另外瓦缇的精神之壁在抵挡BOSS的魔法时也能发挥不小作用。

# 合成生物制造工场

## 战斗 vs 犹他

犹他没有属性弱点，让维格用物理攻击来打，瓦缇则专职回复以及施放精神之壁，虽然输出效率可能会比两人都攻击要低，不过却是最安全的打法。

# 希莉娅的空想庭院

## 战斗 vs 希莉娅

与希莉娅的战斗和上次差不多，都是弱风属性，为我方角色附加上风属性后会好打很多，另外希莉娅还有不少异常状态攻击，要注意恢复。

## 战斗 vs 但丁・蕾切尔

BOSS弱火属性，优势时以物理攻击和特殊攻击为主，而且多为双体攻击，注意血量最好时常保持在一半以上。劣势时会使用魔法，可以使用精神之壁来应对。

# 原初之门

## 战斗 vs 始祖希莉娅

最终BOSS也是希莉娅，所以风属性依旧对其有效，不过战斗有10回合限制，没有在时限内击倒BOSS就会强制Game Over，所以最好用瓦缇的风属性魔法主攻，让维格用道具负责回复，不出意外8回合左右就能就结束战斗。

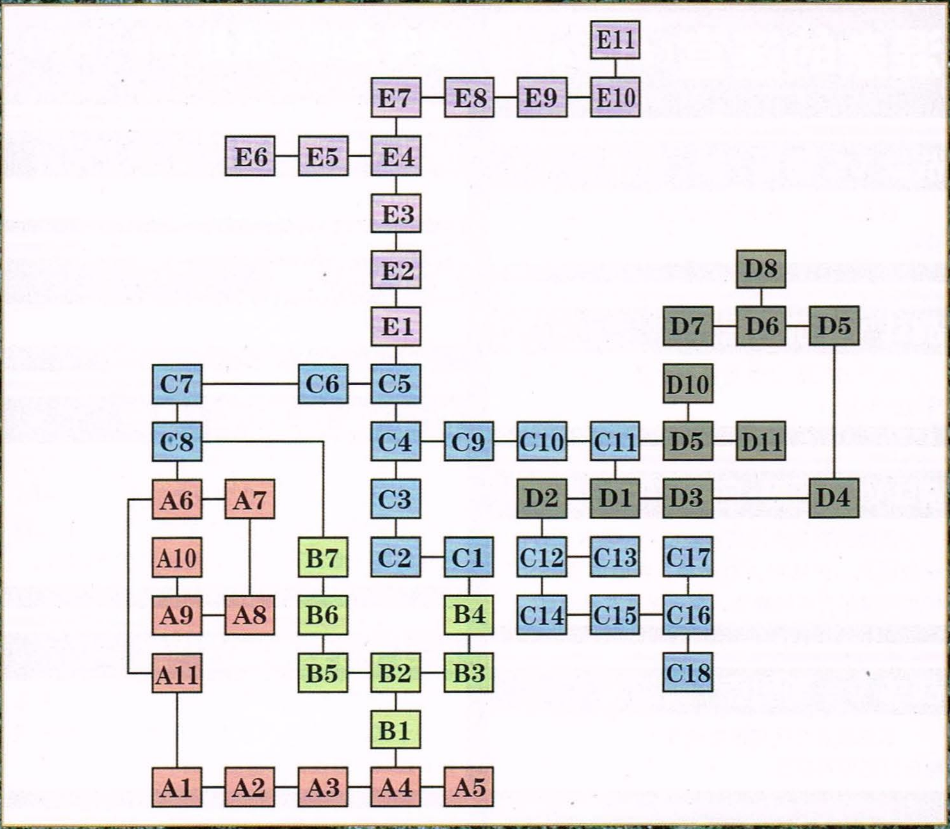


# 额外篇攻略

本篇通关后，在标题画面会多出一个拉环，点击并往下拉就可进入额外篇的标题画面。额外篇是一个以收集普普收藏（简称“普藏”）的模式，普藏的入手方法包括打倒封印之柱的BOSS、开启黄金宝箱（需钥匙）、打倒剧情BOSS、获得特定普藏后与蕾切尔对话、在家园拾取，全部收集完后可挑战“最终BOSS”普普，以获得最后的奖杯，额外篇的地图和全部普藏的详细如下。

最后再说一下迷宫的攻略要点，额外篇的迷宫是正篇混合版，没有固定的攻略顺序，不过如果乱走有可能会遇到比自己当前等级高出很多BOSS，最好根据迷宫里普普看板所提示的方向来走。



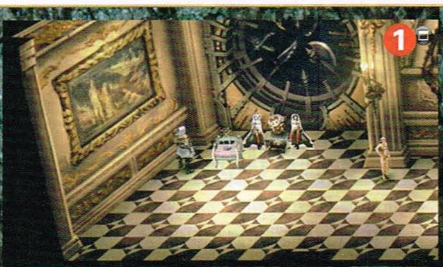




| 名称 | 位置 | 方法 |
|---|---|---|
| 台本【登场シ－ン】 | E6 | 黄金宝箱 |
| 方舟修理キット | A1 | 封印之柱BOSS |
| 杂志【暇の溃し方100选】 | A3 | 封印之柱BOSS |
| 金库の键 | 家园 | 获得“テイアのハイソックス”后和蕾切尔对话 |
| 爱用の羽毛まくら | C1 | 黄金宝箱 |
| 金の玉の予备【2个セット】 | B2 | 黄金宝箱 |
| ピュッピュの鼻【交换用】 | B3 | 黄金宝箱 |
| ピュッピュの通帐 | E1 | 剧情BOSS |
| DVD【剧场版ピュ－くん】 | A4 | 封印之柱BOSS |
| みんな大好きゆでたまご | 家园 | 获得“爱用の羽毛まくら”后和蕾切尔对话 |
| 冷冻贝类诘め合わせ | B6 | 封印之柱BOSS |
| 催眠グッズ【好き放题】 | B3 | 封印之柱BOSS |
| 淫语辞典【第三版】 | C5 | 封印之柱BOSS |
| 高级ティッシュ【天翔】 | 家园 | 右边房间的箱子（参考后文） |
| すけすけめがね | C7 | 封印之柱BOSS |
| 5割增に映る镜 | D8 | 剧情BOSS |
| 婚姻届 | A9 | 封印之柱BOSS |
| ホコリの被ったギタ－ | E1 | 剧情BOSS |
| 厚底靴 | D8 | 剧情BOSS |
| 自爆スイッチ | A10 | 剧情BOSS |
| 夸り高き商人の魂 | E11 | 剧情BOSS |
| 3人目のハリボテ | A3 | 黄金宝箱 |
| ピュッピュの绘笔 | 家园 | 欧姆左边（参考后文） |
| ドラマCD【モテモテ王国】 | A10 | 封印之柱BOSS |
| テイアのハイソックス | D8 | 剧情BOSS |
| 口红がついたガム | C11 | 封印之柱BOSS |
| あの子のリコ－ダ－ | C17 | 封印之柱BOSS |
| 给与明细【代弁者样】 | A10 | 剧情BOSS |
| 代弁者の头のネジ | A10 | 剧情BOSS |
| コスプレ【うさぎちゃん】 | E1 | 剧情BOSS |
| 未来の3DTV | E11 | 剧情BOSS |
| ピュッピュのPC | E1 | 剧情BOSS |
| ハ－ドディスク【严选动画用】 | C18 | 封印之柱BOSS |
| ピュッピュのUSBメモリ | C13 | 封印之柱BOSS |
| 未开封の袋とじ | 家园 | 右边房间床底（参考后文） |
| 飞び出す生写真 | D4 | 封印之柱BOSS |
| 青いブラジャ－【C】 | C4 | 黄金宝箱 |
| 绿のブラジャ－【C】 | C7 | 黄金宝箱 |

| 名称 | 位置 | 方法 |
|---|---|---|
| 橙色のブラジャ－【C】 | D6 | 封印之柱BOSS |
| 蓝色のブラジャ－【C】 | E11 | 剧情BOSS |
| ガングロ佣兵のフィギュア | B1 | 剧情BOSS |
| ショタコン女战士のフィギュア | E11 | 剧情BOSS |
| ジゴロ侍のフィギュア | D8 | 剧情BOSS |
| 三角お髯老战士のフィギュア | D8 | 封印之柱BOSS |
| 黑くて硬いフィギュア | A10 | 剧情BOSS |
| ぼくのリ－サルウェポン | E11 | 剧情BOSS |
| ぼくの诞生日ケ－キ | E2 | 封印之柱BOSS |
| 金のたらい | C5 | 黄金宝箱 |
| 唐狮子のガントレット | E1 | 剧情BOSS |
| チャンピオンベルト | D7 | 封印之柱BOSS |
| 真红のレスラ－パンツ | B1 | 剧情BOSS |
| プロテイン | E6 | 封印之柱BOSS |
| 变色した名刺【2枚】 | A9 | 黄金宝箱 |
| ピュッピュの论文 | E8 | 封印之柱BOSS |
| ボロボロの熊のぬいぐるみ | B1 | 剧情BOSS |
| 坏れた腕时计 | C13 | 黄金宝箱 |
| 薄污れた白衣 | B6 | 黄金宝箱 |
| グリ－ンサファイヤの指轮 | 家园 | 获得“薄污れた白衣”后和蕾切尔对话 |
| 幼い子供达の写真 | E1 | 剧情BOSS |
| 美しい女性の写真 | D7 | 黄金宝箱 |
| 昔のピュッピュの写真 | 家园 | 获得“ピュッピュの日记帐”后和蕾切尔对话 |
| ピュッピュの日记帐 | E11 | 剧情BOSS |
| ピュッピュの携带端末 | E11 | 剧情BOSS |
| くじ引きセット | E11 | 剧情BOSS |

## 家园

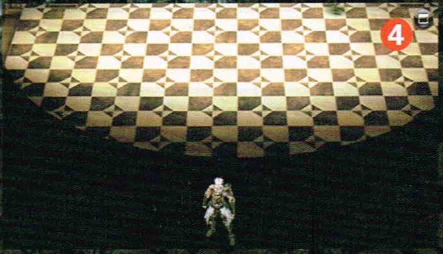
依次和头上有感叹号的角色对话，接着和普普发生战斗（必败），可以自由行动后先回收家园里的普藏（如图），注意图4的并非普藏而是瓦缇的强力武器。同伴有瓦缇和但丁（和但丁战斗胜利后）可选，考虑到有瓦缇有强力武器，建议选她同行。










▲转右走到尽头。

## 混杂的迷宫(A1 ~ A5)

### 战斗 vs 哥哥 / 我 / 姐姐

就是以前的老鼠杂兵，直接物理攻击即可获胜。

### 战斗 vs 成吉思汗

这个BOSS会使用精神之壁，同样是用物理攻击制胜。

### 战斗 vs 查巴内 / 它名叫“G” / 查巴内

两边的杂兵会使用技能抵挡一次致死攻击，比较烦人，先集中火力干掉，中间的BOSS会使用风魔法变成风属性，用火属性对付即可。

### 战斗 vs 加里克 / 阿尔特

虽说是这个区域最后的BOSS,不过非常弱，随便打打即可获胜。

## 混杂的迷宫(B1 ~ B7)

### 战斗 vs 定下婚约的上等兵 / 魔鬼中士 / 刚入伍的二等兵

同样是先消灭两边的杂兵，中间的BOSS会使用精神之壁和各属性的魔法，为我方附加相应的克制属性后用物理攻击来打。

### 战斗 vs 夜不归宿的乔治

BOSS会使用风属性魔法变为风属性，用火属性猛攻即可。

## 最初之地(C1 ~ C8)

### 战斗 vs 波托斯 / 阿托斯 / 阿拉米斯

两个杂兵之一会使用精神之壁，先消灭后再用相应属性的魔法对付中间的BOSS。

### 战斗 vs 潘太郎

和正篇中一样的经验怪，战胜可获得不少的经验，建议33级再来挑战。

### 战斗 vs 白铁皮机器人

弱魔法属性的BOSS，瞄准弱点属性用双人魔法来打很快就能解决。

## 途中之地：远处(A6 ~ A11)

### 战斗 vs 潘左卫门

10级的经验怪。

### 战斗 vs 潘藏

32级的经验怪。

### 战斗 vs 猴子 / 狗 / 雉鸡

3个敌人里雉鸡会不断削减我方MP；狗则不断使用辅助魔法；负责攻击的是猴子。所以建议优先解决掉雉鸡，接着趁MP还没被耗光用相应的属性魔法干掉猴子，最后再慢慢对付狗。

### 战斗 vs 豪胆老妈一家

这个BOSS虽然等级不低，不过战斗中多使用干扰魔法为主，攻击并不凌厉，用联手模式物理攻击强攻很快就能取胜。

### 战斗 vs 极・代理人

战斗一开始BOSS就会使用风魔法变为风属性，用火属性应对即可。




## 最初之地(C9 ~ C11)

### 战斗 vs 潘吉

经验怪。

### 战斗 vs 龙的布偶装

BOSS会使用火魔法和风魔法，用相对应的魔法克制即可。

## 途中之地：这边(C12 ~ C18)

### 战斗 vs 特别订做

鳄鱼杂兵的强化版，会使用风魔法，我方用火魔法应对。

### 战斗 vs 执行者原型机

这个BOSS的等级比上一战的提高了不少，打之前最好先练练级，有60级以上会比较保险。BOSS弱魔法攻击，同时自己也会使用各属性的魔法，先加精神之壁再用相应属性的魔法主攻。

### 战斗 vs45 岁小职员 / 独生女

两个BOSS都弱魔法，用相应属性的范围魔法会比较有效率，不过注意较大那个BOSS物理攻击力不低，回复也要跟上。

## 途中之地：那里(D1 ~ D11)

### 战斗 vs 潘也

经验怪。

### 战斗 vs 潘达爸爸

BOSS会使用各属性的魔法而且会2回行动，先加了精神之壁后再用物理攻击，如果我方有优势，还可以尝试用联手模式的物理攻击。

### 战斗 vs 梦想着 / 骑上摩托 / 跑遍银河

魔法耐性很高的BOSS，建议加了相应的属性用物理攻击来打，顺序方面是先打等级最低的，接着是经常攻击的等级最高的那个，最后再对付剩下那个等级位于两者之间的。

### 战斗 vs 自称代理人

BOSS物理和魔法攻击都会使用，而且会2回行动，有点棘手，最好一个人专门负责回复和加精神之壁，另一人则用相克属性的魔法攻击。

### 战斗 vs 纵纹全能者

非常棘手的一个BOSS，建议等级有70以上后再来挑战。打法方面依然是两人分工，瓦缇专职回复以及施放精神之壁，维格加了相应的属性后用物理攻击来打。




### 战斗 vs 寻找自我的执行者

BOSS弱物理属性，加了攻击力后不断物理攻击不出一会就能结束战斗，惟一要注意的就是其强制将我方HP变成1的技能，及时回复即可。

# 最后之地（E1 ~ E11）

## 战斗 vs 加里克 / 阿尔特

正如加里克战前所宣言的那样，他第 3 回合会释放威力巨大无比的必杀技，我方中了必死无疑，不过他在第 2 回合的时候又会“提示”我们逃跑，所以只要按他所说逃跑脱离战斗就可避免一死，接着再进入战斗就和上次对他们一样，随便打打就能获胜。

## 战斗 vs 时尚先锋

BOSS 的速度很快，而且会 2 回行动，不过由于其很喜欢用火魔法，所以我方一开始就附加上水属性后会好打很多，接着只要注意回复就十拿九稳了。

## 战斗 vs 蓝爆炸头 / 红爆炸头 / 黄爆炸头

三个爆炸头的魔法耐性都很高，而且还会用精神之壁，所以最好是加了相应的克制属性后用物理攻击来打，击破顺序依然是从等级最低的那个开始。

## 战斗 vs 代理人 Ver.4.0

BOSS 的攻击力很高，不过多为单体攻击，我方两人轮流负责攻击与回复很快就能击破。

## 战斗 vs 伊莉莎白・潘

77 级的经验怪。

## 战斗 vs 永远的加里克 / 永远的阿尔特

两人会用联手模式，因此我方千万不能用联手模式，否则很有可能被连击致死，单独用技能或魔法逐个击破即可。




# 家园

如果已经把迷宫里所有的普藏都收集完了，和蕾切尔对话获得剩下的普藏，接着打开菜单的 Scenarios，把所有普藏点开获得 4 张卡片，最后和普普对话把全部卡片交给他，这样就可以挑战怒・普普。

额外篇向普普购买东西时，可以发现最下方多了一个 Ohm 的选项，买这里的东西可以获得欧伽的武器“创生器【欧姆】”，而且买的东




西越多武器的攻击力就越高，如果把 Ohm 里的所有东西买完和欧姆对话可获得“饮料【蝮蛇无双】”。挑战完怒・普普后，把饮料【蝮蛇无双】交给普普就可以挑战怒之汉普普。

## 战斗 vs 怒・普普

BOSS 的攻击力非常高，而且还有固定伤害 5000 的技能，所以我方的 HP 一定要时常保持在 5000 以上，不过 BOSS 每回合只行动一次，只要回复跟得上，慢慢消耗也能把 BOSS 耗死。




## 战斗 vs 怒之汉普普

这个 BOSS 比怒・普普有着更高的攻击力和 HP，不过行动模式并没有变化，让欧伽用阿修罗散华主攻，瓦缇负责回复和加 BUFF，稳打稳扎并不难获胜。

# 通关后

打完怒之汗普普后出门就可迎来 Ending，之后读取记录回来和普普对话他会拜托主角寻找新的普藏，这些普藏需要打倒迷宫里新追加的 BOSS 获得，BOSS 的位置可以从蕾切尔右边的机器中得知，不过这些 BOSS 都和奖杯无关，收集完也没奖励，纯粹是自我挑战，所以这里就不详细讲解了，大家有兴趣可以挑战一下。

# 奖杯攻略

## 全奖杯路线

1. 打通本篇获得前 10 个铜杯。
2. 打倒额外篇指定的 5 个 BOSS 获得剩余 5 个铜杯。
3. 本篇和额外篇的铜杯都收集齐后获得最后的金杯。

| 奖杯总数 | 16 | 铜杯 | 15 | 银杯 | 0 | 金杯 | 1 | 白金 | 0 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

**そして、一万年后へ**（金杯）
取得条件：获得其他所有的奖杯

**『胎母の齿』を突破した！**（铜杯）
取得条件：打倒“始祖之齿”

**『胎母の颚』を突破した！**（铜杯）
取得条件：打倒“始祖之颚”

**『胎母の骨盘』を突破した！**（铜杯）
取得条件：打倒“始祖之骨盘”

**『胎母の脏物』を突破した！**（铜杯）
取得条件：打倒“始祖之内脏”

**『胎母の舌』を突破した！**（铜杯）
取得条件：打倒“始祖之舌”

**『胎母の脊髓』を突破した！**（铜杯）
取得条件：打倒“始祖之脊髓”

**『胎母の左眼球』『胎母の右眼球』を突破した！**（铜杯）
取得条件：打倒“始祖之右眼球”和“始祖之左眼球”

**『胎母の头盖』を突破した！**（铜杯）
取得条件：打倒“始祖之头盖”

**子供达の战い**（铜杯）
取得条件：打倒“犹他”

**ありがとう、父さん、母さん**（铜杯）
取得条件：打倒“但丁・蕾切尔”

**金色は极みの证**（铜杯）
取得条件：打倒额外篇 BOSS“极・代理人”

**纵缟の大佛**（铜杯）
取得条件：打倒额外篇 BOSS“纵纹全能者”

**ギャリックよ永远に**（铜杯）
取得条件：打倒额外篇 BOSS“加里克”

**筋肉だらけの大决战**（铜杯）
取得条件：打倒额外篇 BOSS“怒・普普”

**汉を超えし者**（铜杯）
取得条件：打倒额外篇 BOSS“怒之汉普普”

| ACT | 盗贼遗产 | | 必需记忆卡 |
| --- | --- | --- | --- |
| | ローグ・レガシー | | 305MB |
| | Cellar Door Games | 2015年4月8日 日版 | 1人 |
| 下载版：2000日元 | | 对应交叉存档/PSV TV | 对应玩家年龄：全年龄 |

虽然本作是2013年发售的独立游戏的移植作品，但其素质一直广受好评，眼下加入了奖杯要素后登陆了PSV，让原本就非常耐玩的本作增添了新的乐趣。下面就让我们来看看游戏内容。

文 昴星团　美编 Juxi



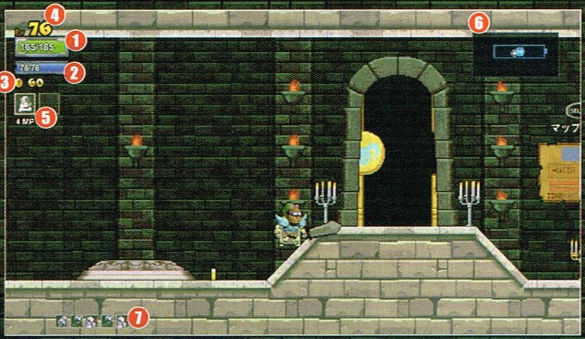
# 系统详解

## 游戏操作

| 按键 | 说明 |
| --- | --- |
| 方向键/左摇杆 | 移动 |
| ↑ | 阅读日记、进门 |
| □ | 攻击 |
| △ | 特殊技能 |
| ○ | 使用副武器/确定 |
| × | 跳跃/取消 |
| 空中时↓+□ | 下戳攻击 |
| ↓+× | 爬下平台 |
| L/R | 冲刺 |
| Start | 游戏暂停 |
| Select | 查看大地图 |

## 游戏画面

1 HP
2 MP
3 金钱
4 角色等级
5 副武器
6 小地图
7 装备的符文



## 游戏玩法



玩家在游戏中要操作一名剑士进入城堡探险，寻找并击败藏匿于城堡中的4名BOSS，以开启城堡第一个房间的大门，解开当年暗杀国王事件的真相。击败城堡中的敌人、开启宝箱、破坏设施可以得到金钱，角色在城堡中死亡后，这些钱财会留给他的后代，后代可以消耗这些金钱强化自身的能力、购买装备或符文，甚至还能开启新的技能或职业。

当每位祖先阵亡后，玩家就要从他的三名后代选出一名继续探险，每个后代的职业和特性都是随机的，特性共有37种，有好有坏；职业有9种，每个职业都具有不同的特色，适合用于探索不同的地形或攻略不同的BOSS。装备主要提升角色的HP、MP、攻击力和防御力，符文装备后能增加角色的特性，如攻击吸血、多段跳跃、冲刺等等，装备和符文都要开启城堡内的特殊宝箱才能获得。被选中的后代要花费身上所有的金钱重新进入城堡，而每次进入城堡后，城堡内的房间都会随机变化，也就是说每次进入城堡后玩家要经历的冒险都是全新的。

## 攻击方式

角色的攻击方式除了□键平砍外，还可以用副武器辅助攻击，使用副武器会消耗MP，在没有MP回复手段时要谨慎使用。不过要注意，平砍动作除了用冲刺外无法取消，而且平砍时是无法转身的（除非有特性"临机应变"），所以攻击敌人时要对准后再发动攻击。

## 副武器

游戏中的副武器共有13种，下面逐个列出图标和效果。

| 图标 | 名称 | 效果 | 消耗MP量 |
| --- | --- | --- | --- |
| | 斧头 | 沿着抛物线丢出斧头 | 15 |
| | 残影 | 在原地留下残影，再次使用时会回到残影的所在位置 | 5 |
| | 乌鸦 | 给予视野内所有敌人伤害 | 40 |
| | 铁球 | 往两侧射出撞到墙壁会反弹的铁球 | 30 |
| | 镰刀 | 往斜前方丢出两把镰刀 | 15 |
| | 怀表 | 所有敌人静止不动，再次按下○取消 | 静止中持续消耗 |
| | 小刀 | 往前方丢出小刀 | 10 |
| | 回旋斧 | 往前方投出会返回的回旋斧 | 15 |
| | 火球 | 龙人专用副武器，往前方喷出火球 | 15 |
| | 火焰屏障 | 在自身周围放出回转的火球，再次按下○取消 | 使用中持续消耗 |
| | 巨剑 | 在自身前方放置巨大的剑 | 15 |
| | 强化斧头 | 叛徒职业专属副武器，沿着抛物线丢出多个斧头 | 30 |
| | 强化小刀 | 叛徒职业专属副武器，往前方丢出多把小刀 | 30 |

## 技能树

在选择好要使用的后代后画面会先转换到技能树界面，在这里消耗金币可以升级角色的能力或解锁技能、职业和NPC，每升级一次技能树，角色的等级就会加一级，剩余的技能树升级所需的金币均会增加。下面列出技能列表。



## 能力相关

| 图标 | 名称 | 效果 | 最大等级 | 出现条件 |
|---|---|---|---|---|
| | HPアップ | HP+10（最多750） | 75 | 锻冶屋 |
| | MPアップ | MP+10（最多750） | 75 | 锻冶屋 |
| | 最大重量アップ | 最大重量+10（最多500） | 50 | ナイトをアップグレード |
| | 攻击力アップ | 攻击力+2（最多150） | 75 | アーキテクト |
| | 魔力アップ | 魔力+2（最多150） | 75 | 付术师 |
| | 防御力アップ | 防御力+4（最多200） | 50 | 忍者をアップグレード |
| | クリティカル率アップ | 暴击率+2%（最多50%） | 25 | 忍者をアンロック |
| | クリティカル威力アップ | 暴击伤害+5%（最多125%） | 25 | クリティカル率アップ |
| | 下方攻击アップ | 下戳攻击伤害+5%（最多25%） | 5 | 忍者をアップグレード |
| | MPコストダウン | 副武器MP消耗量-5%（最多25%） | 5 | スペルシーフをアップグレード |
| | 收入アップ | 入手金钱+10%（最多50%） | 5 | ゴールドマイナーをアンロック |

## 能力相关

| 图标 | 名称 | 说明 | 出现条件 |
|---|---|---|---|
| | 忍者をアンロック | 解锁忍者职业 | バーバリアンをアップグレード |
| | ゴールドマイナーをアンロック | 解锁淘金者职业 | メイジをアップグレード |
| | リッチをアンロック | 解锁巫妖职业 | 值引き交涉 |
| | スペルシーフをアンロック | 解锁魔法盗贼职业 | 回复アイテムアップ |
| | ビーストマスター | 解锁龙人职业 | 无敌时间アップ |
| | ナイトをアップグレード | 骑士解锁格挡技能并升级成圣骑士 | HPアップ |
| | バーバリアンをアップグレード | 野蛮人解锁龙吼技能并升级成野蛮人之王 | アーキテクト |
| | メイジをアップグレード | 法师解锁切换副武器技能并升级成大法师 | 付术师 |
| | ネイブをアップグレード | 无赖解锁隐身技能并升级成刺客 | ゴールドマイナーをアンロック |
| | ゴールドマイナーをアップグレード | 淘金者解锁探照灯技能并升级成矿工 | ゴールドマイナーをアンロック |
| | 忍者をアップグレード | 忍者解锁瞬身术并升级成火影 | 值引き交涉 |
| | リッチをアップグレード | 巫妖解锁HP、MP转换技能并升级成巫妖王 | リッチをアンロック |

## NPC相关

| 图标 | 名称 | 说明 | 出现条件 |
|---|---|---|---|
| | 锻冶屋 | 可以使用铁匠铺 | 无 |
| | 付术师 | 可以使用附魔师 | 最大重量アップ |
| | アーキテクト | 可以使用建筑师 | 最大重量アップ |

## 其他

| 图标 | 名称 | 说明 | 最大等级 | 出现条件 |
|---|---|---|---|---|
| | 值引き交涉 | 进城时消耗的金钱-10%（最多50%） | 5 | 忍者をアンロック |
| | 回复アイテムアップ | 回复HP/MP的道具效果+1%（最多5%） | 5 | ネイブをアップグレード |
| | まさかの复活！ | 死后复活的几率+1.5%（最多15%） | 10 | リッチをアップグレード |
| | 无敌时间アップ | 无敌时间+0.1秒（最多0.5秒） | 5 | スペルシーフをアップグレード |
| | 子孙ランダム | 选择后代时按Select可以有一次机会重置后代的能力 | 1 | MPコストダウン |

## 特性

游戏中的人物特性共有37种，会随机降临到后代身上，大部分特性都只是"观赏物"，当然还有一些负面特性。选择适当的特性与职业配合是非常重要的，在这里笔者把游戏中的特性分为四类逐个列出，希望能对看不懂日文的玩家有所帮助。

## 视觉变化系

| 名称 | 效果 |
|---|---|
| ノスタルジャック | 画面变成怀旧的昏黄色，进城时载入画面的提示变成"回想中" |
| 白黑视野 | 画面变成黑白色调 |
| トンネル视野 | 视野外有怪物攻击时不会出现提示 |
| 近视 | 角色远处的景色变得模糊 |
| 远视 | 角色身边的景色变得模糊 |
| 视野狭窄 | 角色周围的视野变暗 |
| 妄想癖 | 头上不断冒出问号，有时会出现一些虚假的敌人 |
| 空间识失调 | 游戏画面上下颠倒 |

## 显示变化系

| 名称 | 效果 |
|---|---|
| 钝感 | 不显示HP槽 |
| 写真记忆 | 在小地图上显示敌人的位置 |
| 物忘れ | 无法查看全地图，不过右上角的小地图不受影响 |
| 文字嫌い | 文字的顺序被打乱 |
| 二次元视野 | 所有的人物和怪物都变成纸片人，转身时会有纸片翻转的特效 |
| 选ばれし者 | 地图背景风格出现变化，进城时载入画面的提示变成"ジャックイン中" |
| スキンヘッド | 没有头发，进城时载入画面的提示会改成"育毛中" |
| 口污い | 被攻击时会冒出气泡文字 |

## 能力变化系

| 名称 | 效果 |
|---|---|
| 内脏逆位 | HP和MP互换，被攻击时消耗MP，使用副武器时消耗HP |
| 落ち着きがない | 移动速度变快 |
| 身高长 | 体形变得巨大 |
| 低身长 | 体形变得矮小，能通过一些狭窄的秘道 |
| やせ型 | 受伤时飞得更远，没什么意义 |
| 肥满型 | 受伤时不会被打飞 |
| 细腕 | 敌人不会被打飞 |
| 肉体派 | 能把敌人打飞得更远 |
| 临机应变 | 攻击时可以转身 |
| ドジ | 自动破坏接触到的物品 |
| きれい好き | 每打碎一样物品回复1点MP |
| 两手不器用 | 副武器使用的方向调转 |
| 气まぐれ | 副武器每使用一次就会随机换成另一种 |

## 其他系

| 名称 | 效果 |
|---|---|
| ブルブル症 | 对PSV无影响的特性，屏幕有时会震动 |
| 静电气体质 | 需要攻击才会展开的踏板会一直变成展开状态 |
| 心配性 | 夸大伤害数值，其实受到的依然是正常伤害 |
| ニワトリ恐怖症 | 打出来的鸡肉变成会跑且有伤害判定的活鸡，再打一下才会变成鸡肉 |
| 脉が细い | 不会触发地刺 |
| 相貌失认 | 下次选择后代时不会显示他们的能力 |
| 同性好き | 城堡中出现的雕像的性别改变 |
| 胃弱 | 跳跃时可能会放屁 |

## NPC介绍

游戏开始时只有守门人一个NPC，在技能树上可解锁其余3名NPC，他们对冒险都能起到非常重要的作用，下面逐个介绍。

| 图标 | 名称 | 说明 |
|---|---|---|
|  | 铁匠铺（锻冶屋） | 在城堡中开启部分宝箱后能得到装备设计图，之后就可以在武器店购买相关装备了，装上装备后的数值会在界面右侧的信息栏显示 |
|  | 附魔师（付术师） | 在城堡中开启部分宝箱后能得到符文，之后就可以在附魔师处给装备附魔 |
|  | 建筑师（アーキテクト） | 可以在进入城堡前以"得到的金钱数量变为原本的60%"为代价进入和上一个祖先相同的城堡地形，免去探索的麻烦 |
|  | 守门人（カロン） | 玩家每次进入城堡前要与其对话，消耗身上所有的金币才能进入城堡，解锁技能"值引き交涉"的情况下可以减少消耗的金钱数量 |

## 符文相关

能够附魔的部位有武器、头盔、胸甲、护腕、披风五处，每个部位最多只能附加一种符文，相同效果的可以叠加。每个部位可附魔的符文种类都是相同的11种，价格相同，但每购买一个符文后，剩余符文的价格均会提升。下面列出所有符文的效果。

| 图标 | 名称 | 效果 |
|---|---|---|
| | ジャンプルーン | 跳跃次数+1 |
| | ダッシュルーン | 冲刺次数+1 |
| | ヴァンパイアルーン | 击败敌人后回复HP |
| | 飞行ルーン | 在空中长按×可持续飞行一段时间 |
| | サイフォンルーン | 击倒敌人后回复MP |
| | 报复ルーン | 受到伤害值的一部分反弹给敌人 |
| | おたからルーン | 获得金钱的数量增加 |
| | 加速ルーン | 移动的速度加快 |
| | 咒いルーン | 敌人会变强，击败后掉落的金钱更多 |
| | 慈悲ルーン | 敌人会变弱，但击败后掉落的金钱更少 |
| | バランスルーン | 击败敌人后回复HP和MP |

## 职业

游戏开始时共有4种职业供选择，在技能树上能开发另外5种职业，击败隐藏BOSS还能开启最后一个职业。下面列出每种职业的能力和特性。

### 初始职业

**骑士（ナイト）**

最平庸的职业，各项能力平均。可在技能树学会特殊技能盾防并升级成圣骑士（パラディン），能消耗魔法来抵消伤害，但使用时无法移动，↓+△可变成石像。

**法师（メイジ）**

HP少，MP多的职业，有顺手的副武器时会比较厉害，特性为每次击杀敌人会回复少量MP。可在技能树开启切换副武器的特殊技能并升级成大法师（アーチメイジ）。

**无赖（ネイブ）**

HP、MP都很少，但平砍攻击有很高的暴击率。可在技能树开启隐身无敌的特殊技能并升级成刺客（アサシン）。

**野蛮人（バーバリアン）**

HP很高。可在技能树开启龙吼技能并升级成野蛮人之王（バーバリアンキング），龙吼能把附近的敌人震飞，无伤害，需要消耗MP。

### 解锁职业

**忍者**

HP、MP很少，但移动速度快，攻击力几乎是其他职业的两倍。可在技能树开启瞬移技能并升级成火影，瞬移技能无法穿墙，使用时会消耗MP。

**淘金者（ゴールドマイナ-）**

HP、MP都很少，特性为获得的金钱数量增加。可在技能树开启探照灯技能并升级成矿工（スペランカー），可以查看地图上宝箱、特殊地点的大致位置，开启探照灯后在阴暗场景下也能看清环境。

**巫妖（リッチ）**

HP很少，但每次击杀敌人能增加HP最大值。可在技能树开启MP转换技能并升级成巫妖王（リッチキング），特殊技能会把HP最大值转换为MP最大值。

**魔法盗贼（スペルシ-フ）**

全身闪光，武器只有在攻击的时候才会显形。击中敌人会回复MP，回复量为伤害的30%。可在技能树开启魔法强化技能并升级成魔法剑士（スペルソード），可以消耗两倍MP使出强化后的副武器，伤害加倍，范围也会变大。

**龙人（ドラゴン）**

HP、MP都很少，普通攻击和法术攻击都为火球，火球需要消耗MP，但MP会极速回复。没有跳跃能力，能持续在空中飞行。

### 隐藏职业

**叛徒（里切り者）**

击败所有隐藏BOSS后，在祈祷房间有几率得到特殊道具里切り者の银贷，把该道具交给城堡守门人后，进入任意区域的BOSS门（最终BOSS除外）内即可和最终隐藏BOSS战斗，击败他们后即可解锁叛徒职业。该职业有独特的副武器，但HP和MP较少。

### 职业能力对比

| 职业名称 | HP | MP | 攻击力 | 魔力 |
|---|---|---|---|---|
| 野蛮人 | 150% | 50% | 75% | 100% |
| 骑士 | 100% | 100% | 100% | 100% |
| 无赖 | 75% | 65% | 75% | 100% |
| 法师 | 50% | 150% | 50% | 125% |
| 淘金者 | 50% | 50% | 75% | 100% |
| 忍者 | 50% | 50% | 175% | 100% |
| 魔法盗贼 | 75% | 40% | 75% | 100% |
| 巫妖 | 35% | 50% | 75% | 150% |
| 龙人 | 40% | 25% | 100% | 100% |
| 叛徒 | 40% | 40% | 100% | 100% |

# 关卡解析

## 城堡构造

虽然前文有提到，每次进入城堡后内部的房间都会变化，但城堡内的区域位置并不会变化。城堡内共有四个区域：ヘムシン城、アブハジアの森、マヤの塔、暗の领域，四个BOSS也分别隐藏在这四个区域中。玩家刚进入城堡后所处的位置为ヘムシン城，一直往右探索就会到达アブハジアの森，往上探索会到达マヤの塔，往下探索则是暗の领域，四个区域的敌人强度不同，从低到高依次为ヘムシン城、アブハジアの森、マヤの塔、暗の领域。

## 掉落道具

在城堡探险中，击败敌人或破坏物品就有几率掉落道具，右侧是游戏中掉落的道具一览。

| 图标 | 名称 | 说明 |
|---|---|---|
| | 金币 | 10金钱 |
| | 钱袋 | 100金钱 |
| | 钻石 | 500金钱 |
| | 鸡肉 | 回复10%HP |
| | 魔力药水 | 回复10%MP |

## 宝箱

在城堡里有着许许多多的宝箱，不同种类的宝箱装的东西各不相同，右侧给出宝箱列表。

| 图标 | 名称 | 说明 |
|---|---|---|
| | 木箱子 | 常见的宝箱，可能装有金币和装备设计图 |
| | 银箱子 | 比较常见的宝箱，可能装有金币、装备设计图和能力强化道具 |
| | 金箱子 | 只会在迷你BOSS房间和隐藏房间出现，可能装有金币、装备设计图和能力强化道具 |
| | 大宝箱 | 打倒BOSS后才会出现，必定出现能力强化道具。击倒隐藏BOSS的场合会入手“メダルの破片” |
| | 精灵宝箱 | 只会在特殊宝箱房间和隐藏道路中出现，可能装有符文和能力强化道具 |

## 特殊宝箱房间攻略

大部分精灵宝箱出现的房间中，需要达成该房间的挑战项目才能将宝箱开启，挑战项目共有以下几种：

| 项目 | 说明 |
|---|---|
| ジャンプ禁止 | 不能跳跃 |
| 敌を全灭させろ | 全灭敌人 |
| 被ダメ–ジ禁止 | 开启宝箱之前保持无伤 |
| 时间内にさわれ | 限定时间内开启宝箱 |
| 战うな | 不能攻击 |
| こっち见んな | 不能正面面对宝箱 |



一般来说，几乎没有难度的有“全灭敌人”、“不能攻击”两种，但其中“全灭敌人”的部分房间内是无法直接接触到敌人的，需要使用能够穿透墙壁的副武器辅助达成挑战。

“不能跳跃”有两种形式，一种是需要使用飞行或冲刺到达宝箱处；另一种是需要不断地爬下平台到达宝箱处，途中可能会进入死胡同，不用跳跃就无法脱出。这种形式就需要背版，无论所在的区域如何，这种挑战的地形都是固定的，只要探索过一次并记住地形，第二次就可以顺利到达。“限时开启宝箱”需要装备冲刺符文，一进房间就全力冲刺将宝箱开启即可。

“不能正面面对宝箱”可以利用后退冲刺来达成，或者平砍攻击的时候往后退。

比较难的就是无伤，建议利用刺客的隐身来达成，如果使用的角色不是刺客，那就只能凭操作开启宝箱了。

# 未知房间

游戏中玩家可能会进入一些奇怪的房间，这些房间在地图上会以“？”表示，下面列出所有未知房间的样式和作用。

## 泉水房间

到达房间正中后按↑可以饮用泉水回复HP和MP，只能使用一次。



## 播放器房间



到达房间正中后按↑可以启动播放器，改变场景的BGM，BGM名称会在启动播放器时在右下角显示。

## 祈祷房间



到达房间正中后按↑可以从12个特殊道具中随机获得一种，只能使用一次，部分道具需要打倒BOSS后才会出现，下面列出7个特殊道具的作用。

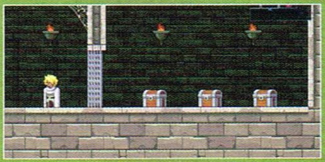
| 图标 | 名称 | 效果 |
|---|---|---|
| | カロンの银货 | 下次进入城堡不用交钱 |
| | ヘルメスのブ–ツ | 免疫地刺伤害，对活动的针刺无效 |
| | ハリネズミの咒い | 受到伤害会掉落金币 |
| | オタク风メガネ | 修正角色的视力问题，在博弈房间中能看出正确的宝箱 |
| | ハイペリオンの指轮 | 死亡后复活 |
| | カリプソのコンパス | 指出隐藏房间 |
| | ヘリオスの祝福 | 敌人掉落金币的概率和数量增加 |
| | ヒドルの银货 | 打倒BOSSヒドル后随机出现，将它交给守门人后即可挑战隐藏BOSSネオ・ヒドル |
| | アレキサンダ–の银货 | 打倒BOSSアレキサンダ–后随机出现，将它交给守门人后即可挑战隐藏BOSSアレキサンダ–4世 |
| | ポンセ・デ・レオンの银货 | 打倒BOSSポンセ・デ・レオン后随机出现，将它交给守门人后即可挑战隐藏BOSSポンセ・デ・フロン |
| | ヘロドトスの银货 | 打倒BOSSヘロドトス后随机出现，将它交给守门人后即可挑战隐藏BOSSアストロドトス |
| | 里切り者の银贷 | 击倒所有隐藏BOSS后随机出现，将它交给守门人后即可挑战最终隐藏BOSSブロハネス |

## 小丑房间

和房间内的小丑对话后继续往房间内部走会触发小游戏，小游戏有两种：用斧头尽可能击破场景内的靶子、用小刀射中移动的靶子，击破的靶子越多，得到的金钱就会越多。小游戏只能玩一次。




## 博弈房间



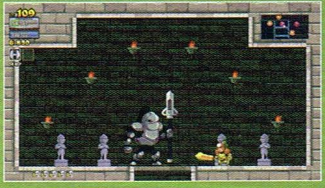
和房间内的NPC对话后会消耗当前身上的一部分金钱，然后在房间内的三个宝箱选一个，选中的话消耗的金钱会加倍奉还，选错的话什么都不会得到。只能博弈一次。

## 传送房间



使用房间中深红色的传送器后，会随机将角色传送到城堡内的某个房间。

## 迷你BOSS房间



房间内会有强化型敌人，击败后会出现金箱子。

## 副武器房间



可将当前身上的副武器和正中平台的副武器进行更换。

## 隐藏道路&房间

部分墙壁上会有颜色较暗的一块，这里就是隐藏道路，大部分隐藏道路需要特性“低身长”的角色才能通过，有一部分隐藏道路中藏有精灵宝箱。在祈祷房间取得“カリプソのコンパス”后，可以发现隐藏房间，接近隐藏房间时会有提示，房间内会有数个金宝箱。

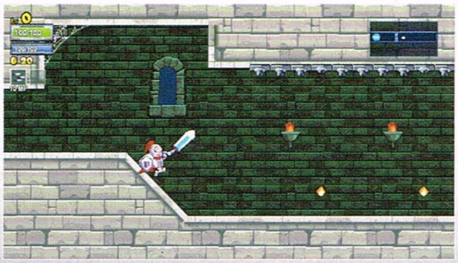




## 职业分析&推荐

### 初期

初期职业中最好用的毫无疑问就是野蛮人了，大量的HP变相增加了获得的金钱数量，可以说是前期赚钱的好职业。无赖在升级为刺客后的特殊技能可以用于拿一些取得条件为“无伤”的特殊宝箱，法师的能力几乎被魔法盗贼掩盖，基本没什么作用，骑士仅仅在没有好职业挑选的情况下才会选择。



### 中期

有了足够的资产后，建议优先开启忍者职业，颇高的攻击力对ヘムシン城区域的敌人几乎都可以一击秒杀，超快的移动速度可以更好地穿过重重敌阵和陷阱；攻略BOSS的时候也非常有用，超高的平砍输出和风骚的游走可以尽情和BOSS玩游击消耗战，开启了瞬间移动的技能后能让这个职业的移动更加灵活，可谓是刷钱杀BOSS两不误的职业。

### 后期

后期忍者的地位依旧，但刷BOSS就不如魔法盗贼，刷钱不如淘金者。魔法盗贼可以说是专杀BOSS的职业，基本上一两刀就可以补回一次副武器的MP消耗量，平砍配合副武器的共同输出可以快速击杀BOSS，升级为魔法剑士后的强化副武器能让输出更为凶残。在人物的能力升上去后，淘金者可以完全代替忍者的刷钱地位，在全身符文均装备おたからルーン后，光是刷完ヘムシン城区域就能获得4000以上的金钱，把装备全部换成贤者系列（其他能力降低，获得金钱增加）后金钱获取量更是飙升。巫妖基本没太大作用，也就是HP、MP高，但需要大量时间培养；龙人的飞行可以轻松穿越各种地形，但攻击范围比较狭窄，打部分BOSS比较有用。



## 战斗技巧

### 滑步砍

比较常用的技巧，利用了攻击时不会转身的设定（有特性“临机应变”时除外），平砍攻击时移动可以在保持攻击方向的同时进行回避，可以打出“一击脱离”的效果，在面对一群敌人的追杀时很有用。



### 连续下戳弹跳

从アブハジアの森区域开始，就会出现不少拿着盾牌的敌人，正面硬上的话不仅只能造成很少的伤害，还会被盾牌的反作用力震飞，运气不好的时候还会撞上其他敌人导致受伤。这种敌人一般需要绕到其背后，在其转身前进行输出，但其实可以直接跳到它的正上方，用下戳攻击给予正常伤害，虽然下戳攻击的伤害比平砍低，但可以无视盾牌，而且击中目标后还会有踏空的效果，连续使用即可从敌人头上将其击破，不过使用时要注意把握好节奏，若下戳的频率太快会导致打空并碰到敌人。在某些有大量敌人的深坑地形也可以使用这招破解敌阵。

### 查看能力

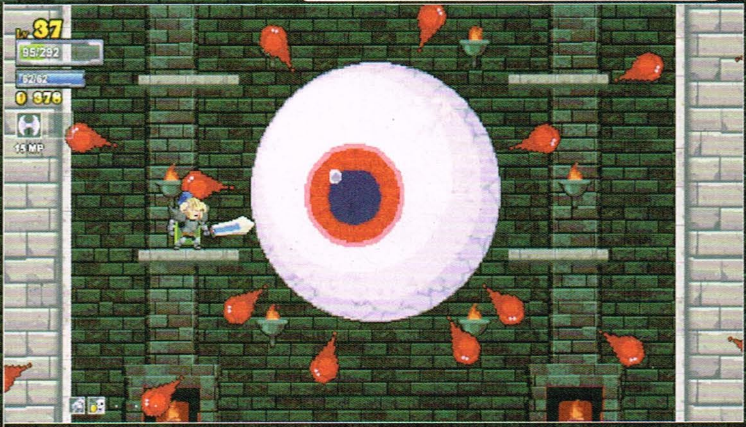
若在冒险中不慎忘记了角色的能力，可以按Start后再按□进行查看，角色的所有能力数据和特性、装备符文后的特殊能力、所穿的装备等在这里一目了然。




Vita企划
Vita动态
Vita动作
Vita攻略

# BOSS攻略

上文提到过，每个区域各会有一个BOSS，将其击败后若在祈祷房间获得相应的道具并交予守门人后，会开启隐藏BOSS，隐藏BOSS所在的区域和位置与该区域的BOSS一致，不过挑战隐藏BOSS时，玩家使用的角色会变成系统固定给出的角色，和当前使用角色的能力无关，即使战死了也没关系，可无限挑战。由于BOSS的攻击方式单调，而BOSS战的难点在于走位和攻击时机，所以下文只注重于打法的介绍。



## ヘムシン城

### ヒドル

BOSS只会停留在原地，会从中心向外发射红色炮弹，发射炮弹的方式主要为两种，一种为散射，一种为扫射，BOSS的攻击间隙是进行输出的最好时机，所以和该BOSS战斗会有种玩弹幕游戏的感觉。因为BOSS的散射弹幕很密集，再加上场地非常窄，所以建议玩家回避的时候尽量往房间的角落跑，这样方便作出反应和寻找穿越重重弹幕的路线。扫射则需要玩家随着扫射的方向绕着BOSS回避，扫射的方向随机，有时候即使反应过来了也来不及爬上平台，建议装备增加跳跃次数的符文再来挑战，以增大容错率。




## アブハジアの森

### アレキサンダ-

BOSS会一直追着玩家，会时不时地往十字方向放出大量冲击波，在战斗的时候场地周围还会生成小怪干扰玩家。算是比较简单的BOSS，由于场地宽阔，要回避BOSS的冲击波非常容易，主要难在小怪的干扰上。强烈推荐用忍者来攻略，该职业可以轻易一刀解决一个小怪，而且移动速度的优势也方便玩家即时逃离小怪和BOSS的围攻，在BOSS斜向位置用滑步砍可以轻松打出大量伤害。

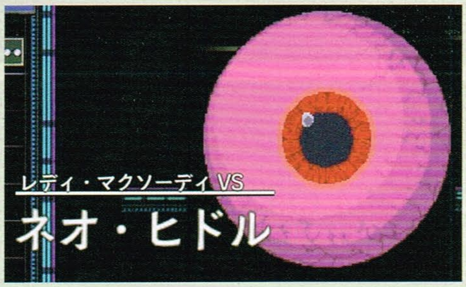



### 隐藏BOSS ネオ・ヒドル

系统配给的人物信息：

| 职业 | 魔法剑士 |
|---|---|
| 副武器 | 巨剑 |
| 特殊效果 | 跳跃次数+2<br>冲刺次数+2<br>击败敌人时回复2MP<br>获得金钱+30%<br>移动速度+50%<br>击中敌人时回复伤害量30%的MP |

BOSS的攻击方式几乎和原版一样，但场地多了针刺地形，导致散射攻击比较难躲，不过回避的方式依旧是尽量远离BOSS，切记不要站在两侧的高台上，这样很容易被打中。也因为场地改变的关系，扫射攻击也很容易在刚使出时命中玩家，所以平时要多注意走位，尽量保持位于BOSS的左、右下角，这样无论是扫射还是散射都有回避的机会。副武器为设置型的巨剑，只要放对位置，就可以在巨剑消失前连续给予BOSS伤害，所以战斗的方式需要迎合魔法剑士的特性，不断地放出强化巨剑，同时连续平砍BOSS补充MP，达成持续的双重伤害。




由于战斗的容错率低，所以建议在BOSS攻击的时候集中精力回避，等到一轮攻击结束后再进行输出，切勿操之过急。击败BOSS后会入手"メダルの破片"。

### 隐藏BOSS アレキサンダ-4世

系统配给的人物信息：

| 职业 | 火影 |
|---|---|
| 副武器 | 残影 |
| 特殊效果 | 跳跃次数+5<br>冲刺次数+1<br>击倒敌人时回复4HP、4MP<br>反射所受到的伤害<br>移动速度+30%<br>破坏物品时回复MP |

BOSS的攻击方式和原版一样，但场地有所变化。场地的周围都有针刺，中间的两排刺将场地分为左右两部分，而且小怪的同屏数量大大增加，导致回避空间狭窄，中间的针刺可以用火影的瞬身术跳过去。平时最好集中精力清小怪，在BOSS释放冲击波的时候再集中精力攻击它。回避路线最好是在场景角落设置残影，然后一边攻击一边将BOSS引到场景另一边，再瞬移回残影的所在位置。因为总共能够跳跃6次，所以在用瞬移切换到场地另一侧时，可以用剩余的跳跃次数调整自己的所在位置。由于角色击败小怪后能补充HP和MP，所以HP低的时候也可以不理会BOSS直接杀小怪回血，也可以利用这一点使用角色的反伤效果耗死BOSS。击败BOSS后会入手"メダルの破片"。



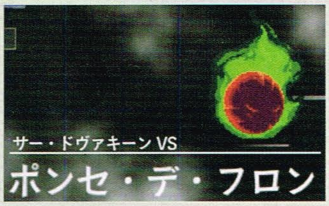
## マヤの塔

### ポンセ・デ・レオン

BOSS会一直追着玩家，有时会全身闪光然后往玩家的当前位置撞去，比较难对付的是它的行动路径上会残留火球，火球要经过很长一段时间才会消失。攻略该BOSS建议用有“低身长”特性的角色，方便在火球中穿越前行，行动轨迹最好沿着场景边缘走，速度控制得好的话，回到起点时，此处的火球会刚好消失。




### 隐藏BOSS ポンセ・デ・フロン




系统配给的人物信息：

| 职业 | 野蛮人之王 |
|---|---|
| 副武器 | 无 |
| 特殊效果 | 跳跃次数+6<br>冲刺次数+1<br>破坏物品时回复MP |

BOSS的攻击方式和原版一样，但在行动路径上留下的火球的残留时间会更长。火球可以用角色的特殊技能龙吼打消，不过角色并没有回复MP的手段，使用龙吼的次数只有3次，要速战速决。战斗时建议引诱BOSS以自己为圆心原地打转，大约转1圈左右再逃跑故技重施，这样有利于让火球消失，创造新的战斗地点。击败BOSS后会入手“メダルの破片”。

## 暗の领域

### ヘロドトス




BOSS是巨型史莱姆，和普通的史莱姆打法一样，不断地打出分身再全部消灭即可，不过要注意它们每次分裂的时候都会衍生出一个绿袍法师（攻击方式为地面生成石柱），建议先清理绿袍法师再来击破剩余的史莱姆。职业建议用忍者/火影，超高的攻击力若能保证一刀就能分体的话，干掉一个巨型史莱姆就不会消耗太多时间，绿袍法师也是一刀的事。由于场地比较宽阔，所以建议第一次分体后把两个史莱姆分开来打，以免受到干扰，但还是要注意地板的活动地刺。

### 隐藏BOSS アストロドトス




系统配给的人物信息：

| 职业 | 龙人 |
|---|---|
| 副武器 | 火球 |
| 特殊效果 | 移动速度+40%<br>攻击不会打飞敌人 |

可以说是最简单的隐藏BOSS了，两个史莱姆只需攻击一下就会分体，只要看准分身一刀一刀慢慢收拾掉即可。要注意场地是循环地形，角色从一侧飞出地图后会从另一侧出现，敌人也是如此，所以战斗时尽量不要太靠近场地边缘，以免被掉落的敌人无意间砸到。击败BOSS后会入手“メダルの破片”。

## 城堡入口处大门

### ヨハネス




招式1：小刀。对目标丢出数把小刀。

招式2：巨剑。在面前设置巨剑并往后滑行一段距离。

招式3：丢斧头。跳起后往周围以抛物线轨迹丢出数把斧头。

招式4：平砍。和我方人物的平砍动作一样。

最终BOSS的第一形态。攻击方式基本都是副武器的加强版，小刀可以跳起轻松回避，巨剑只要不靠近即可，丢斧头的时候保持在BOSS下方抓落地即可。我方的战斗方式基本以滑步砍一击脱离为主，BOSS被攻击后会有后退的硬直，所以不用担心会撞上，若是觉得操作略有困难，可以直接用副武器小刀远程耗死，不过由于还有第二形态，所以除非战胜BOSS后MP还有很多，否则不推荐这种打法。

## 若返りの泉

### ヨハネス




招式1：剑阵。把武器插入地面，从地底升起数把巨剑。

招式2：剑雨。做出类似格挡的动作，然后移动到场景一侧并召唤一排剑，横着飞向玩家。

招式3：召唤剑。举起武器，地底会出现无数把剑，缓慢往上升起。

招式4：平砍。范围较大，但动作很慢。

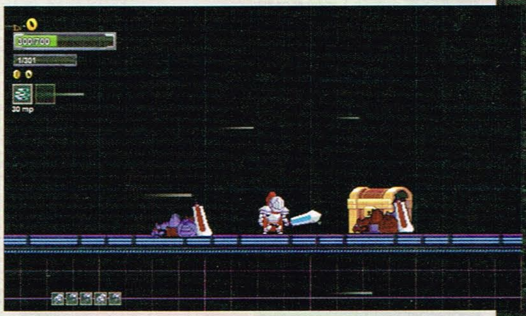
最终BOSS的第二形态，因为行动速度慢，所以相对第一形态来说简单得多，各种招式的准备动作都很明显，而且很容易回避。需要注意的是，BOSS的出现地点位于场景右侧的泉水，击败BOSS第一形态时自己最好不要站在那里，以免在第二战刚开始时被BOSS撞伤。

### 隐藏BOSS ブロハネス

系统配给的人物信息：

| 职业 | 叛徒 |
|---|---|
| 副武器 | 强化小刀、巨剑（冲刺中按○） |
| 特殊效果 | 跳跃次数+3<br>冲刺次数+2<br>不会被敌人的攻击打飞 |

BOSS为两个骑士，和最终BOSS第一形态一样活泼，比较难对付。建议用小刀将两个BOSS打到版边后跑到另一个角落，此时BOSS不会再追过来，之后稍微往BOSS的方向走，引诱其中一个BOSS到达墙角后单杀。



由于BOSS被打中时会有后退硬直，在墙角时BOSS被打中后会从墙上弹回角色面前，之后再次平砍攻击或用副武器的话又会把BOSS打到墙上，如此反复即可轻松过关。

## 通关要素

通关后再次开始冒险时会以当前状态和角色直接进行二周目的冒险。每过一周目，城堡里的敌人都会提升55级，不过击败后获得的金钱会更多。另外二周目时宝箱内才会出现一些后期装备的设计图。

# 白金攻略

## 白金综述

由于游戏的难度本来就很高，所以大部分奖杯的难度也变得很高。比较有难度的要数打隐藏BOSS的奖杯，还有不用建筑师且死亡15次以内通关的奖杯，这两个奖杯需要花不少时间。其他的奖杯在正常流程中能很自然地获得。

| 奖杯总数 | 30 | 铜杯 | 12 | 银杯 | 11 | 金杯 | 6 | 白金 | 1 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

| 项目 | 内容 |
|---|---|
| 全奖杯难度 | 9/10 |
| 全奖杯所需时间 | 80小时以上 |
| 在线奖杯 | 0 |
| 最少通关次数 | 2 |
| 有无可能错过的奖杯 | 无 |
| 奖杯BUG事故 | 无 |
| 硬件需要 | 无 |

### 仕事恐怖症（白金）
**取得条件**：取得所有奖杯

### 不完全恐怖症（铜杯）
**取得条件**：选择一个没有特性的后代

### 黄金爱好症（铜杯）
**取得条件**：第一次打开金宝箱

### 重量恐怖症（铜杯）
**取得条件**：使用一次龙人职业

### 书物爱好症（铜杯）
**取得条件**：阅读了日记的最后一页
**奖杯说明**：最后一页的位置在最终BOSS战的门前，一旦阅读后会自动解锁前面所有没读过的日记。

### 生命恐怖症（铜杯）
**取得条件**：死亡20次以上

### 变化爱好症（铜杯）
**取得条件**：为所有的装备装上符文

### 道化爱好症（银杯）
**取得条件**：完成小丑房间的迷你游戏
**奖杯说明**：选择特性有“ドジ”的角色玩丢斧头的游戏，只要角色碰到靶子即可将其破坏。或者在到达丢斧头的位置前，先不要急着进入，在入口处丢斧头可以破坏附近的靶子，此时不会计算斧头次数。

### 决断恐怖症（银杯）
**取得条件**：学习了技能树上的所有技能

### 破弃恐怖症（金杯）
**取得条件**：找到全部装备设计图并和铁匠铺对话

### 知识爱好症（银杯）
**取得条件**：找到全部符文并和附魔师对话

### 裸体恐怖症（铜杯）
**取得条件**：给每个部位装上装备

### 财产恐怖症（铜杯）
**取得条件**：等级提升至50级
**奖杯说明**：技能树的技能每学一级等级就会+1。

### 魔法爱好症（铜杯）
**取得条件**：第一次发现符文

### 睡眠恐怖症（银杯）
**取得条件**：游玩时间超过20小时

### 眼球恐怖症（铜杯）
**取得条件**：击败ヘムシン城区域的BOSS

### 幽灵恐怖症（铜杯）
**取得条件**：击败アブハジアの森区域的BOSS

### 火炎恐怖症（银杯）
**取得条件**：击败マヤの塔区域的BOSS

### 粘液恐怖症（银杯）
**取得条件**：击败暗の领域区域的BOSS

### 父亲恐怖症（金杯）
**取得条件**：打倒最终BOSS

### 动物恐怖症（银杯）
**取得条件**：打倒所有迷你BOSS

### 双儿恐怖症（金杯）
**取得条件**：完成二周目

### 亲戚恐怖症（金杯）
**取得条件**：击败隐藏BOSSプロハネス

### 化学恐怖症（银杯）
**取得条件**：击败隐藏BOSSポンセ・デ・フロン

### 骨子恐怖症（银杯）
**取得条件**：击败隐藏BOSSアレキサンダ-4世

### 盲目恐怖症（银杯）
**取得条件**：击败隐藏BOSSネオ・ヒドル

### 天体恐怖症（银杯）
**取得条件**：击败隐藏BOSSアストロドトス

### 嘲笑爱好症（金杯）
**取得条件**：用叛徒职业去打最终BOSS

### 死亡恐怖症（金杯）
**取得条件**：不使用建筑师且死亡次数少于15次的情况下通关
**奖杯说明**：对该奖杯感到困难的玩家不妨使用PSN的上传存档功能，用SL大法刷特性优秀的后代和带有装备设计图的未知房间，会让该奖杯的获得难度降低不少，不过可能会消耗很多时间。

### ニワトリ恐怖症（铜杯）
**取得条件**：杀死了一只鸡
**奖杯说明**：选择特性有“ニワトリ恐怖症”的角色打出鸡肉时，鸡肉会变成鸡。






文 昂星团 美编 咕噜

| ACT | 乐高侏罗纪世界 | | 必需记忆卡 |
|---|---|---|---|
| | LEGO Jurassic World | | 1638MB |
| | Warner Bros. Games | 2015年6月12日 美版 | 1人 |
| 零售版：29.99美元/下载版：29.99美元 | | 对应PSV TV | 对应玩家年龄：10岁以上 |

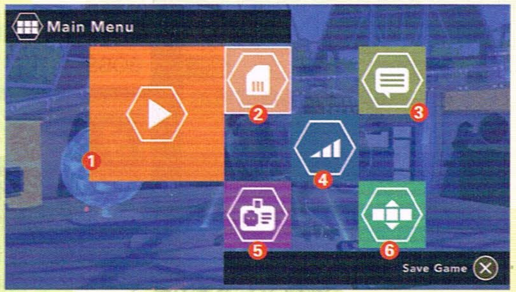
“《侏罗纪公园》系列”电影算是一个历史悠久的系列了，本作把该系列从 1993 年开始演播至今的四部作品归纳到一起，以乐高积木的形式加以渲染，给玩家们展现出别有一番风味的《侏罗纪公园》。

# 系统详解

## 菜单介绍

### 标题菜单

1. 开始游戏
2. 选择存档
3. 开启 / 关闭字幕
4. 调整音量
5. 查看制作人名单
6. 输入代码







### 暂停菜单

1. 继续游戏
2. 装备 / 卸下红色砖块部件
3. 查看当前关卡挑战项目列表
4. 退出关卡 / 返回研究中心 / 返回标题画面
5. 调整音量
6. 重新开始关卡
7. 当前关卡收集信息
8. 当前关卡收集的小零件数目

## 游戏操作

| 按键 | 作用 |
|---|---|
| 方向键 / 左摇杆 | 移动 / 选择 |
| □ | 攻击 |
| △ | 切换角色 |
| × | 确定 / 跳跃 |
| ○ | 取消 / 互动 |
| L/R | 快速切换角色 |
| 空中左摇杆 + × | 缓冲落地 |
| 空中□ | 坐地攻击 |
| 长按△ /L/R | 进入角色选单 |
| 长按○ | 组装零件 |
| Start | 打开暂停菜单 |

## 游戏画面




1. 角色头像
2. 持有的小零件数目
3. 角色生命值

## 游戏玩法

破坏再重组，这就是《乐高》游戏一直以来的主题，也是核心玩法。玩家需要在场景中破坏用乐高积木筑成的花草树木或是各种设施，再把它们组装成新的物品或设施，以便让自己继续前行，到达关卡的尽头达成目标。本作剧情包含了“《侏罗纪公园》系列”从 1993 年至今的四部作品，不过这四部作品的剧情会分开进行，玩家可以在研究中心（Innovation Center）自由选择要游玩哪部作品。所有玩过的关卡都可以反复游玩，不用担心没有收集到的物品无法再收集的问题。第二次游玩时还可以自由选择角色，即使是不同作品的人物也可以参与，部分谜题甚至需要其他作品的角色才能解开。

## 恐龙制作系统

（Dinosaur Customizer）

从研究中心 1 楼正中间的门可以进入，在这里可以用已获得的恐龙角色的部件自由 DIY 出新的恐龙角色。玩家可以自由搭配它们的头、身、尾巴，不同的部件有着不同的能力，在屏幕上方会有显示。在观赏区解谜时，需要使用到这个系统才能够完全把谜题解开。下面列出恐龙的能力图标和对应的功能。




| 图标 | 名称 | 功能 |
| --- | --- | --- |
|  | Roar | 长按□可吼叫，能震破橙色砖块 |
|  | Goo Spit | 长按□可选择目标喷射毒液，连续喷射可破坏带绿光的黑色硬砖 |
|  | Charge | 长按□向前突进，可撞碎部分有黄光的砖块 |
|  | Tail Smash（horizontal） | 按○能甩尾，能破坏部分有黄光的砖块 |
|  | Strength | 对着橙色的横板按○连打可以将其拔出 |
|  | Camouflage | 长按○能让自己隐身，可躲过探测摄像头 |
|  | Raptor | 长按□可对准用白骨做成的单杠爬上去 |

## 观赏区

在研究中心二楼正中的门口两侧可选择去观赏区，需要完成足够数目的挑战项目才能前往，前往后操作角色会变成观赏区内的恐龙。选择左侧可进入大型恐龙观赏区，在这里只能使用大体积的恐龙游玩，右侧则为小型恐龙观赏区，只能使用小型恐龙。在这里可以收集到主线关卡中无法得到的部分角色和迷你组件。



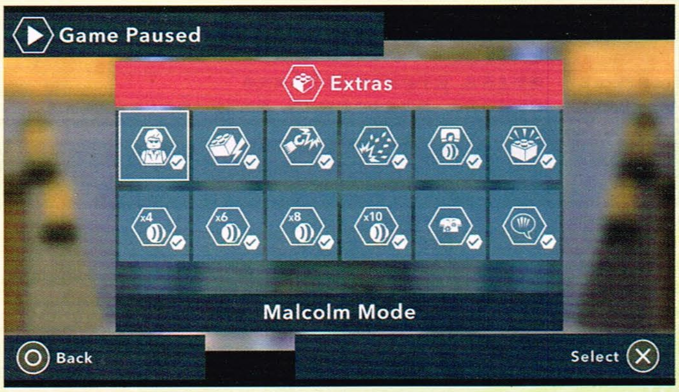

## 奖励关卡

完成每部作品的所有主线剧情后，在场景内会出现一个绿色的控制台，互动后可选择进行奖励关卡。奖励关卡只有一关，内容都是当前作品中被追逐的关卡，不过使用的角色会变成恐龙。




## 红色砖块部件

在关卡中找到红色砖块后，可以去商店花费小零件购买并装备，装备后无论是否进入关卡都会有效果。下面列出所有红色砖块的名称和功能。




| 图标 | 名称 | 功能 |
| --- | --- | --- |
|  | Malcolm Mode | 攻击时音效变化 |
|  | Fast Build | 组装零件的速度加快 |
|  | Destory on Contact | 只要身体碰到积木就能直接破坏 |
|  | Confetti Effects | 积木被破坏时会出现彩屑 |
|  | Stud Magnet | 自动收集附近的小零件 |
|  | Collectable Detector | 没有收集到的物品会自动标示 |
|  | ×4 Stud Multiplier | 获得的小零件数目变成 4 倍，可叠加 |
|  | ×6 Stud Multiplier | 获得的小零件数目变成 6 倍，可叠加 |
|  | ×8 Stud Multiplier | 获得的小零件数目变成 8 倍，可叠加 |
|  | ×10 Stud Multiplier | 获得的小零件数目变成 10 倍，可叠加 |
|  | Nedry Mode | 所有角色服装变成同款，攻击时音效变化 |
|  | Helium Voices | 人物对话语音速度加快 |

# 全关卡挑战要求

每个关卡都有 5 个挑战项目，只有最后一个挑战的内容可能会不一样。完成挑战 True Survivor、找到化石、琥珀砖块都可以解锁人物，而红色砖块、迷你组件则需要在商店购买才能使用。下面按照作品和章节列出所有关卡的挑战项目内容。

## Jurassic Park 第一章

### Raptor Transfer

| 挑战名称 | 达成条件 |
|---|---|
| Level Complete | 完成关卡 |
| True Su rvivor | 收集 17000 个小零件 |
| Fossil Piece A | 得到化石 A。把铁箱上方的两个靶子打掉后就会出现 |
| Fossil Piece B | 得到化石 B。给场景内的三个装置供电后即可获得 |
| Minikit | 找到迷你组件。位于高台上的栅栏里的粪堆内 |

### The Dig Site

| 挑战名称 | 达成条件 |
|---|---|
| Level Complete | 完成关卡 |
| True Survivor | 收集 24000 个小零件 |
| Fossil Piece A | 得到化石 A。组装好关卡中的三组特殊建筑即可出现，其中一个建筑要经过矮门才能看见 |
| Fossil Piece B | 得到化石 B。位于必经之路旁的黑暗洞穴中 |
| Amber Brick | 找到琥珀砖块。经过关卡中的矮门后，用组装好的探测车搜索即可出现 |

### Raptor Enclosure

| 挑战名称 | 达成条件 |
|---|---|
| Level Complete | 完成关卡 |
| True Survivor | 收集 18000 个小零件 |
| Fossil Piece A | 得到化石 A。位于场景右下角的粪便内 |
| Fossil Piece B | 得到化石 B。位于起始位置左侧的杂草处 |
| Red Brick | 找到红色砖块。位于场景左侧栅栏内的土堆内 |

## 第二章

### Triceratops Recovery

| 挑战名称 | 达成条件 |
|---|---|
| Level Complete | 完成关卡 |
| True Survivor | 收集 24000 个小零件 |
| Fossil Piece A | 得到化石 A。用恐龙撞开场景左侧的石块，然后挖开土堆即可获得 |
| Fossil Piece B | 得到化石 B。位于必经之路上的黑暗洞穴中 |
| Amber Brick | 找到琥珀砖块。流程中用三角龙撞倒大树后出现 |

### T.rex Enclosure

| 挑战名称 | 达成条件 |
|---|---|
| Level Complete | 完成关卡 |
| True Survivor | 收集 12000 个小零件 |
| Fossil Piece A | 得到化石 A。位于场景左下角的粪堆中 |
| Fossil Piece B | 得到化石 B。砍掉场景左上角的灌木后挖开里面的土堆即可获得 |
| Minikit | 找到迷你组件。破坏场景右侧的物品后，用迅猛龙通过气味寻找零件，组装好后即可看到 |

### T.rex Chase

| 挑战名称 | 达成条件 |
|---|---|
| Level Complete | 完成关卡 |
| True Survivor | 收集 20000 个小零件 |
| Fossil Piece A | 得到化石 A。第一段路快结束前往最左走会进入密道，化石就在密道里 |
| Fossil Piece B | 得到化石 B。第一段路快结束前往最左走会进入密道，化石就在密道里 |
| Red Brick | 找到红色砖块。在霸王龙吼叫时往其嘴里成功丢入 5 次烟火棒即可获得 |

## 第三章

### The Raptor Pack

| 挑战名称 | 达成条件 |
|---|---|
| Level Complete | 完成关卡 |
| True Survivor | 收集 15500 个小零件 |
| Fossil Piece A | 得到化石 A。在关卡中找到并射落 4 个鸟巢后出现 |
| Fossil Piece B | 得到化石 B。位于必经之路上的灌木丛后 |
| Red Brick | 找到红色砖块。位于必经之路上的一个土堆中 |

### Kitchen Escape

| 挑战名称 | 达成条件 |
|---|---|
| Level Complete | 完成关卡 |
| True Survivor | 收集 6000 个小零件 |
| Fossil Piece A | 得到化石 A。吓跑关卡中隐藏在餐车内的老鼠，其中一只老鼠会在流程中出现 |
| Fossil Piece B | 得到化石 B。解开必经之路上黑板的谜题，化石就会在左侧的橱柜中出现 |
| Minikit | 找到迷你组件。修好必经之路上坏掉的橱柜即可获得 |

### Main Hall

| 挑战名称 | 达成条件 |
|---|---|
| Level Complete | 完成关卡 |
| True Survivor | 收集 14000 个小零件 |
| Fossil Piece A | 得到化石 A。越过第一道矮门后往左走，用高音角色震破玻璃后进入探索即可获得 |
| Fossil Piece B | 得到化石 B。到达一楼后往左走，射落蓝色靶子后出现 |
| Amber Brick | 找到琥珀砖块。越过第一道矮门后往左走，砖块藏在路上的某个箱子里 |

## The Lost World: Jurassic Park 第四章

### Finding Sarah

| 挑战名称 | 达成条件 |
|---|---|
| Level Complete | 完成关卡 |
| True Survivor | 收集 22000 个小零件 |
| Fossil Piece A | 得到化石 A。清除关卡尽头的土堆后捡起道具，跟随痕迹寻找后出现 |
| Fossil Piece B | 得到化石 B。消除关卡中的 3 个粪堆后出现 |
| Red Brick | 找到红色砖块。位于必经之路上被硬砖挡住的洞穴内，要用特殊的恐龙才能破坏 |

### Camp Sabotage

| 挑战名称 | 达成条件 |
|---|---|
| Level Complete | 完成关卡 |
| True Survivor | 收集 30000 个小零件 |
| Fossil Piece A | 得到化石 A。给关卡中的三个装置供电后获得 |
| Fossil Piece B | 得到化石 B。破坏关卡中的三块黑色硬砖后出现 |
| Amber Brick | 找到琥珀砖块。位于高台上需要割绳索才能进入的帐篷内 |

### Mobile Lab

| 挑战名称 | 达成条件 |
|---|---|
| Level Complete | 完成关卡 |
| True Survivor | 收集 8000 个小零件 |
| Fossil Piece A | 得到化石 A。位于旅行车的顶部，在爬绳索阶段时直接换人才能上去 |
| Fossil Piece B | 得到化石 B。位于吉普车附近的土堆旁 |
| Minikit | 找到迷你组件。爬绳索阶段快到顶时左移即可拿到 |

## 第五章

### Attack On The Camp

| 挑战名称 | 达成条件 |
|---|---|
| Level Complete | 完成关卡 |
| True Survivor | 收集 12000 个小零件 |
| Fossil Piece A | 得到化石 A。在第一次转视角的位置时靠左即可获得 |
| Fossil Piece B | 得到化石 B。撞坏关卡中的两棵树才能获得，第一次转视角后先靠上能破坏一棵树，然后立马靠下可破坏第二棵树 |
| Minikit | 找到迷你组件。在关卡的最后跳起即可拿到 |

### The Long Grass

| 挑战名称 | 达成条件 |
|---|---|
| Level Complete | 完成关卡 |
| True Survivor | 收集 40000 个小零件 |
| Fossil Piece A | 得到化石 A。拯救必经之路上的五个人后获得 |
| Fossil Piece B | 得到化石 B。位于必经之路上的土堆内 |
| Amber Brick | 找到琥珀砖块。位于必经之路上吉普车旁的灌木丛后的洞穴内 |

## Compound

| 挑战名称 | 达成条件 |
|---|---|
| Level Complete | 完成关卡 |
| True Survivor | 收集 19000 个小零件 |
| Fossil Piece A | 得到化石 A。位于起始位置的灌木丛后面 |
| Fossil Piece B | 得到化石 B。翻过大门后破坏汽车后面的草丛会发现道具，跟随痕迹寻找获得 |
| Red Brick | 找到红色砖块。经过车库后给车库出口处的土堆浇水会长出植物，在花蕾上弹跳到最高点获得 |

# 第六章

## Radio Tower

| 挑战名称 | 达成条件 |
|---|---|
| Level Complete | 完成关卡 |
| True Survivor | 收集 14500 个小零件 |
| Fossil Piece A | 得到化石 A。到达上层打跑迅猛龙后，进入前方的黑暗地带获得 |
| Fossil Piece B | 得到化石 B。到达最顶层后，穿过矮门后走到尽头即可看到 |
| Red Brick | 找到红色砖块。射击必经之路上的靶子即可看到 |

## San Diego Docks

| 挑战名称 | 达成条件 |
|---|---|
| Level Complete | 完成关卡 |
| True Survivor | 收集 31500 个小零件 |
| Fossil Piece A | 得到化石 A。必经之路的蓝色集装箱内 |
| Fossil Piece B | 得到化石 B。位于吊车平台左侧的粪堆内 |
| Amber Brick | 找到琥珀砖块。位于必经之路上的另一条通道内，需要破解发电箱才能进入 |

## San Diego Streets

| 挑战名称 | 达成条件 |
|---|---|
| Level Complete | 完成关卡 |
| True Survivor | 收集 25000 个小零件 |
| Fossil Piece A | 得到化石 A。第一次转换视角后靠右行走即可拿到 |
| Fossil Piece B | 得到化石 B。撞坏 3 辆女式摩托即可获得，第一辆位于第一段路的右侧，第二辆位于第二段路的左侧，第三辆位于第三段路开始后的左侧 |
| Minikit | 找到迷你组件。在霸王龙吼叫时其嘴里成功丢入 3 次道具即可获得 |

# Jurassic Park Ⅲ 第七章

## Spinosaurus Escape

| 挑战名称 | 达成条件 |
|---|---|
| Level Complete | 完成关卡 |
| True Survivor | 收集 8000 个小零件 |
| Fossil Piece A | 得到化石 A。第二次转视角后靠左即可拿到 |
| Fossil Piece B | 得到化石 B。第一次转视角后靠道路上方即可拿到 |
| Red Brick | 找到红色砖块。第三次转视角后一直靠左即可拿到 |

## Spinosaurus VS T.rex

| 挑战名称 | 达成条件 |
|---|---|
| Level Complete | 完成关卡 |
| True Survivor | 收集 11000 个小零件 |
| Fossil Piece A | 得到化石 A。关卡起始位置附近用迅猛龙连续探索后出现 |
| Fossil Piece B | 得到化石 B。位于必经之路上一块只有恐龙才能破坏的砖块中 |
| Amber Brick | 找到琥珀砖块。组装关卡中的两组鸟巢后出现 |

## The Crash Site

| 挑战名称 | 达成条件 |
|---|---|
| Level Complete | 完成关卡 |
| True Survivor | 收集 16800 个小零件 |
| Fossil Piece A | 得到化石 A。经过长型树洞后，上方有个矮门，通过后获得 |
| Fossil Piece B | 得到化石 B。破坏关卡中的三组鸟巢后出现 |
| Minikit | 找到迷你组件。起始位置往右走，打掉蓝色的靶子即可看到 |

# 第八章

## Lab Interior

| 挑战名称 | 达成条件 |
|---|---|
| Level Complete | 完成关卡 |
| True Survivor | 收集 33500 个小零件 |
| Fossil Piece A | 得到化石 A。破坏关卡内的 6 个摄像头后获得 |
| Fossil Piece B | 得到化石 B。调整必经之路上的发电箱，然后踩下右侧出现的四个开关后出现 |
| Amber Brick | 找到琥珀砖块。位于实验室第一层左侧的仓库内，需要射下蓝色靶子才能进入 |

## Corridor Chase

| 挑战名称 | 达成条件 |
|---|---|
| Level Complete | 完成关卡 |
| True Survivor | 收集 8000 个小零件 |
| Fossil Piece A | 得到化石 A。位于第二段路中间的第二堆零件上方，需要跳起才能获得 |
| Fossil Piece B | 得到化石 B。第二次转视角后一直靠左即可获得 |
| Minikit | 找到迷你组件。破坏三个红色桶后获得，第一段路靠左可以破坏第一个，第二段路靠上可以破坏第二个，第三段路靠右可以破坏第三个 |

## Eric's Hideout

| 挑战名称 | 达成条件 |
|---|---|
| Level Complete | 完成关卡 |
| True Survivor | 收集 16000 个小零件 |
| Fossil Piece A | 得到化石 A。破坏发电机后将其重组并供电后出现 |
| Fossil Piece B | 得到化石 B。救起甲龙后，破坏大门上方的墙后即可看到 |
| Red Brick | 找到红色砖块。经过迅猛龙后在汽车附近用相应角色拉开车门即可看到 |

# 第九章

## The Coast

| 挑战名称 | 达成条件 |
|---|---|
| Level Complete | 完成关卡 |
| True Survivor | 收集 21000 个小零件 |
| Fossil Piece A | 得到化石 A。有矮门的高台上，通过右侧的矮门，穿过迅猛龙后即可看到 |
| Fossil Piece B | 得到化石 B。位于必经之路中一个需要攀岩的高台上的一个洞穴内 |
| Red Brick | 找到红色砖块。通过矮门到达最高的高台后，在高台左侧用降落伞滑行到左边的高台，一路往左走便能在一个木棚中获得 |

## Pteranodon Nests

| 挑战名称 | 达成条件 |
|---|---|
| Level Complete | 完成关卡 |
| True Survivor | 收集 22500 个小零件 |
| Fossil Piece A | 得到化石 A。位于将铁栅栏降下作为桥后的洞穴中 |
| Fossil Piece B | 得到化石 B。跳伞阶段可以看到 |
| Amber Brick | 找到琥珀砖块。射击关卡内的三个靶子后即可出现 |

## Spinosaurus Showdown

| 挑战名称 | 达成条件 |
|---|---|
| Level Complete | 完成关卡 |
| True Survivor | 收集 13000 个小零件 |
| Fossil Piece A | 得到化石 A。破坏起始位置右上角的物品后，拾取关键道具并跟随痕迹寻找获得 |
| Fossil Piece B | 得到化石 B。用能高跳的角色破坏吊车后方高台的箱子，等里面的螃蟹消失后出现 |
| Minikit | 找到迷你组件。射击破坏四个灯塔后出现 |

# Jurassic World 第十章

## Raptor Research Area

| 挑战名称 | 达成条件 |
|---|---|
| Level Complete | 完成关卡 |
| True Survivor | 收集 11500 个小零件 |
| Fossil Piece A | 得到化石 A。位于场景最右侧的铁笼内，需要用迅猛龙解锁 |
| Fossil Piece B | 得到化石 B。到达场景右侧后挖开正中央的土堆获得 |
| Red Brick | 找到红色砖块。打开起始位置附近的垃圾箱后，拿着道具跟随痕迹并挖开土堆就能找到 |

## Raptor Pig Hunt

| 挑战名称 | 达成条件 |
|---|---|
| Level Complete | 完成关卡 |
| True Survivor | 收集 41000 个小零件 |
| Fossil Piece A | 得到化石 A。给最后区域左侧的杂草浇水后会出现可作为跳板的蘑菇，化石就在蘑菇的正上方 |
| Fossil Piece B | 得到化石 B。位于最后区域右侧的土堆内 |
| Minikit | 找到迷你组件。位于开始后前进不远处的笼子内，清除掉挡路的杂草即可前往 |

## Indominus Paddock

| 挑战名称 | 达成条件 |
|---|---|
| Level Complete | 完成关卡 |
| True Survivor | 收集 27000 个小零件 |
| Fossil Piece A | 得到化石 A。位于起始位置不远处的洞穴中，需要用恐龙撞开墙壁 |
| Fossil Piece B | 得到化石 B。位于必经之路上的黑暗洞穴中 |
| Amber Brick | 找到琥珀砖块。找到关卡内的 5 个恐龙爪印后获得 |

## 第十一章

### Gyrosphere Escape

| 挑战名称 | 达成条件 |
|---|---|
| Level Complete | 完成关卡 |
| True Survivor | 收集 23000 个小零件 |
| Fossil Piece A | 得到化石 A。视角第一次变成横向时，在第一波零件尽头的土堆上方，需要跳跃 |
| Fossil Piece B | 得到化石 B。最后一段路时（前面有甲龙在跑），在道路左侧的一堆零件尽头的上方，需要跳跃 |
| Amber Brick | 找到琥珀砖块。破坏道路中的三块路牌即可获得 |

### Indominus Escape

| 挑战名称 | 达成条件 |
|---|---|
| Level Complete | 完成关卡 |
| True Survivor | 收集 21000 个小零件 |
| Fossil Piece A | 得到化石 A。给关卡中的 3 个土堆浇水后获得 |
| Fossil Piece B | 得到化石 B。打开起始位置右侧的门即可看到 |
| Red Brick | 找到红色砖块。爬过必经之路上的矮门后往右走即可看到 |

### Main Street

| 挑战名称 | 达成条件 |
|---|---|
| Level Complete | 完成关卡 |
| True Survivor | 收集 27000 个小零件 |
| Fossil Piece A | 得到化石 A。组装完音响后，用尖叫角色震碎商店右侧的玻璃，再给里面的土堆浇水后出现 |
| Fossil Piece B | 得到化石 B。破坏关卡内的 5 个灯柱即可获得 |
| Minikit | 找到迷你组件。到达最左侧的区域并割断绳索后出现 |

## 第十二章

### The Alpha

| 挑战名称 | 达成条件 |
|---|---|
| Level Complete | 完成关卡 |
| True Survivor | 收集 23000 个小零件 |
| Fossil Piece A | 得到化石 A。位于隐身经过树洞后右侧的粪堆中 |
| Fossil Piece B | 得到化石 B。给起始位置左下方的土堆浇水后，沿着植物往上爬即可看到 |
| Red Brick | 找到红色砖块。NPC 被大树压着的位置右侧有个黑暗洞穴，砖块就在里面 |

### Raptor Pursuit

| 挑战名称 | 达成条件 |
|---|---|
| Level Complete | 完成关卡 |
| True Survivor | 收集 12000 个小零件 |
| Fossil Piece A | 得到化石 A。第一阶段时，一直靠着左侧行走即可获得 |
| Fossil Piece B | 得到化石 B。第三阶段时，一直靠着右侧（但不要太近）行走即可获得 |
| Minikit | 找到迷你组件。第二阶段时，一直靠着上方行走即可获得 |

### Boardwalk Showdown

| 挑战名称 | 达成条件 |
|---|---|
| Level Complete | 完成关卡 |
| True Survivor | 收集 14000 个小零件 |
| Fossil Piece A | 得到化石 A。用迅猛龙爬上二楼后，抓下右侧上方的箱子后即可看到 |
| Fossil Piece B | 得到化石 B。撬开必经之路上的门，进入房间内部破坏物品即可看到 |
| Amber Brick | 找到琥珀砖块。破坏起始位置右侧的骨架后重组成跳板，跳到最高点即可获得 |

# 观赏区攻略

观赏区的收集分为人物收集和迷你组件收集两种，人物收集需要破坏场景中的一些设施，让场景内的工作人员无处可逃，然后打倒他们即可掉落收集物品；迷你组件需要破坏场景内一定数量的某种设施才会出现。由于观赏区几乎需要所有恐龙的能力才能完成全要素收集，所以建议先把主线关卡中的琥珀砖块全部集齐后再来游玩。

## 大型恐龙观赏区

（Large Dinosaur Paddock）

该观赏区共有三个区域，用栅栏隔离，左侧的栅栏只需用剑龙的甩尾（○键）破坏门边的树木即可打开，右侧的栅栏则需要白色霸王龙（I-Rex）的隐身能力（长按○）才能通过。在恐龙全收集的情况下，只有中间区域下方的船和右上方的飞机头，还有右侧区域的直升机需要 DIY 恐龙才能完成收集，DIY 恐龙的配置需要小型恐龙的喷射毒液能力，配置时首先要注意恐龙的原型只能是大型恐龙，第二是注意不要把吼叫和喷射毒液重叠，否则该恐龙的吼叫操作会覆盖掉喷射毒液的操作。




## 小型恐龙观赏区

（Medium Dinosaur Paddock）

该观赏区共有两个区域，需要用白色霸王龙（I-Rex）的隐身能力（长按○）才能通过场景中间的闸门到达内侧，由于只有白色霸王龙具有隐身能力，所以 DIY 恐龙中要准备好一个小型但具有白色霸王龙部件的恐龙。除此之外，场景中的橙色硬砖需要大型恐龙的吼叫破坏，只能通过 DIY 让小型恐龙具备吼叫能力才能破坏。




# 白金攻略

## 白金综述

| 奖杯总数 | 47 | 铜杯 | 36 | 银杯 | 7 | 金杯 | 3 | 白金 | 1 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

| 全奖杯难度 | 2/10 |
|---|---|
| 全奖杯所需时间 | 12 小时以上 |
| 在线奖杯 | 0 |
| 最少通关次数 | 1 |
| 有无可能错过的奖杯 | 无 |
| 奖杯 BUG 事故 | 无 |
| 硬件需要 | 无 |

除了剧情奖杯外，其他奖杯几乎都和收集要素有关，剩下的只有些许有特殊要求的奖杯，特意去拿的话很快就能达成。最难拿的奖杯要数 Hold Onto Your Studs 了，20 亿个小零件即使把和小零件收集相关的红色砖块全部装备了，也要花不少时间才能达成，不想在这上面花太多精力的玩家可以直接选择被恐龙追逐的关卡，进入后直接等结束即可。因为收集要素的关系，建议关卡一周目的时候尽快过关，清理所有关卡后再用二周目进行收集，会省下不少时间。

### Life, uh... finds a way
**取得条件**：取得所有奖杯

### Welcome to Jurassic Park
**取得条件**：剧情奖杯，完成第一章

### Objects in Mirror Are Closer Than They Appear
**取得条件**：剧情奖杯，完成第二章

### I've Decided Not to Endorse Your Park
**取得条件**：剧情奖杯，完成第三章

### ...And an apple turnover!
**取得条件**：剧情奖杯，完成第四章

### Don't Go Into the Long Grass!
**取得条件**：剧情奖杯，完成第五章

### Just Follow the Screams
**取得条件**：剧情奖杯，完成第六章

### Nobody Move a Muscle
**取得条件**：剧情奖杯，完成第七章

### Is This How You Make Dinosaurs?
**取得条件**：剧情奖杯，完成第八章

### Let's Go Home
**取得条件**：剧情奖杯，完成第九章

### The Park Is Open
**取得条件**：剧情奖杯，完成第十章

### Are You Following the Dinosaur?
**取得条件**：剧情奖杯，完成第十一章

### We Need More Teeth
**取得条件**：剧情奖杯，完成第十二章

### Must go faster···
**取得条件**：完成《Jurassic Park》的奖励关卡

### Mommy's Very Angry
**取得条件**：完成《The Lost World: Jurassic Park》的奖励关卡

### Just Like a Flock of Birds
**取得条件**：完成《Jurassic Park Ⅲ》的奖励关卡

### Evacuate the Island
**取得条件**：完成《Jurassic World》的奖励关卡

### 65 Million Bricks in the Making
**取得条件**：完成所有主线关卡

### Bingo! Dino DNA!
**取得条件**：找到一个琥珀砖块

### This Is How You Play God
**取得条件**：找到所有琥珀砖块

### I Understand How to Read a Schematic
**取得条件**：找到所有迷你组件

### One Big Pile of Bricks
**取得条件**：找到所有红色砖块

### What Lysine Contingency?
**取得条件**：得到所有恐龙角色

### The Full Jurassic World Experience
**取得条件**：找到所有化石

### When Dinosaurs Ruled the Earth
**取得条件**：收集小型恐龙观赏区的所有物品

### The (Not so) Lost World
**取得条件**：收集大型恐龙观赏区的所有物品

### Clever Girl
**取得条件**：解开两个九宫格谜题
**奖杯说明**：第一个谜题在第三章的第二关中，需要二周目才能解，另一个在第六章的剧情流程中会遇到。

### Building Blocks of Life
**取得条件**：用 Mr. DNA 组装乐高积木

### The Human Piece of Toast
**取得条件**：在第一章第三关中被起始位置右侧的电网电一次
**奖杯说明**：对着电网跳上去即可拿到奖杯。

### Anybody Want a Soda?
**取得条件**：用 Dennis Nedry 对敌人丢出苏打水
**奖杯说明**：长按□即可进入锁定状态，锁定敌人后放开按键即可丢出苏打水。

### No Wonder You're Extinct
**取得条件**：在小型恐龙观赏区中完成射杀 Dennis Nedry 的小游戏
**奖杯说明**：用会喷射毒液的恐龙破坏起始位置左侧的黑色硬砖后会出现互动点，前去互动即可进入小游戏。

### Observe and Document
**取得条件**：在所有拍照点进行互动
**奖杯说明**：随着剧情流程即可解锁

### Hello John!
**取得条件**：二周目时在角色列表中安置两个 John Hammond
**奖杯说明**：两个角色必须在列表上紧挨在一起才能拿到奖杯。

### Do-You-Think-He-Saurus?
**取得条件**：用隐身能力躲开恐龙的视线
**奖杯说明**：《Jurassic Park Ⅲ》的剧情流程中即可解锁。

### Something Has Survived
**取得条件**：达成任一关卡中的 True Survivor 挑战

### Survival Expert
**取得条件**：达成所有关卡中的 True Survivor 挑战

### Reason to Fear Man
**取得条件**：击败 50 个敌人

### Next Time It'll Be Flawless!
**取得条件**：游戏完成度达到 100%

### The Concept of Attraction
**取得条件**：装备红色砖块 Stud Magnet

### Spared No Expense
**取得条件**：收集 65000000（6500 万）个小零件

### Hold Onto Your Studs
**取得条件**：收集 2000000000（20 亿）个小零件
**奖杯说明**：建议用《The Lost World: Jurassic Park》的最后一关来刷小零件，把和小零件收集相关的红色砖块全部装上后每一把可以稳定获得 5000 万以上，玩熟了后可以稳定 7000 万，而且流程很短，大约花上一个多小时就能轻松达到 20 亿了。

### Our First Genetically Modified Hybrid
**取得条件**：在观赏区内使用 DIY 恐龙

### The Rest is Classified
**取得条件**：让 DIY 恐龙使用隐身能力

### I Don't Remember That on InGen's List
**取得条件**：用恐龙制作系统 DIY 一头棘龙（Spinosaurus）

### Remember to Wash Your Hands
**取得条件**：在恐龙的粪便里找东西，剧情中可自动解锁

### Not Machine Compatible
**取得条件**：用 Alan Grant 开一次密码锁
**奖杯说明**：第一章第一关的流程就要开密码锁，二周目时用 Alan Grant 去开即可。

### Ah ah ah!
**取得条件**：开密码锁时输入错误一次

FEATURE
INFORMATION
EXPRESS
GUIDE

文 格兰霍特团长 编 昴星团 美编 香山




本作是"《乐高旋风忍者》系列"登陆PSV的第二作。和前作一样，玩家要继续操作4名使用不同属性的忍者来维护正义。除了主要忍者角色外，该系列拥有大量可购买角色的特点也被延续了下来。关卡数量多达30个，喜欢"《乐高》系列"游戏的玩家千万别错过了。

| ACT | 乐高旋风忍者 浪人之影 | | | 必需记忆卡 |
|---|---|---|---|---|
| | LEGO Ninjago: Shadow of Ronin | | | 1239MB |
| | Warner Bros. Games | 2015年3月25日 | 港版 | 1人 |
| 零售版/下载版：101港币 | | 对应PSV TV | | 对应玩家年龄：12岁以上 |

# 基本系统

## 游戏基本操作

| 键位 | 作用 |
|---|---|
| 方向键 | 选择项目/移动角色/飞龙方向(飞龙状态下) |
| 左摇杆 | 选择项目/移动角色/飞龙方向(飞龙状态下) |
| ○ | 发动技能/退出/对话/调查/挑空攻击 |
| □ | 普通攻击(长按为使用风暴之眼)/攻击(飞龙状态下) |

| 键位 | 作用 |
|---|---|
| △ | 快速切换操作角色(长按为选择更换队伍现有角色)/跳过剧情/开启关卡(大地图状态下) |
| × | 二段跳/确定/前进(飞龙状态下) |
| L | 翻滚(根据角色不同翻滚方式有差别) |
| R | 快速切换队伍中的角色 |
| START | 进入系统菜单 |
| 点击屏幕 | 控制角色移动 |

## 基本系统一览

### 关卡和积木收集项目




本作一共有十个章节，每个章节又分为三个小关卡，玩家每打过一个关卡才能进入下一个关卡。每一个关卡又各包含五个积木收集项目，这些项目中固定条件为通过关卡(Level Complete)，收集一定数量的乐高币(Ture Ninja)以及找到关卡中隐藏的两枚角色乐高币(Collectables)，剩下的积木收集项目则会根据关卡的不同而变化。成功达成一个积木收集项目要求后，会自动获得一枚角色乐高币的购买权限，玩家可以在商店购买这些乐高角色。游戏中一共有95名角色，除了剧情正常加入的角色外，至少有70名以上的角色需要靠完成积木收集项目来进行购买。

### 风暴之眼和角色特技



风暴之眼是本作忍者系主角类角色专用的技能，持续按住□键来发动。发动风暴之眼除了可以将敌人卷进来一击必杀外，还可以触发特定的机关。使用风暴之眼需要消耗左上角的能量槽，以风暴之眼以外的方式攻击敌人就能逐步增加能量槽，后期有红色积木效果可以让玩家的能量槽使用时不会减少。另外，风暴之眼的属性会根据使用忍者的属性不同而有所区别，在触发一些特定机关时要注意。除了忍者系角色外，其他角色也会有一些特有的特技，例如钻地，探索等，想要收集完游戏内的所有收集项目，必须灵活使用这些角色的特技。

### 大地图



当玩家完成第一章的所有关卡后，会自动进入大地图区域，在大地图上玩家需要乘骑飞龙进行探索，前往其他章节冒险。乘骑飞龙时，用左摇杆控制飞龙的高度和方向，按×键进行飞行，按□键可以攻击。大地图上没有任何敌人，但会出现一些可破坏的积木，累计破坏一定数量的积木还能得到角色乐高币奖励。以下是大地图上出现的积木类型。

| 名称 | 说明 |
|---|---|
| Free Ronin | 破坏5个漂浮在空中的红色积木，很容易就能看到，按□发射子弹破坏它们 |
| Solid Gold | 破坏5个金色的积木，它们位于大地图地面的位置，看到金色的积木射击即可破坏 |
| Downscale | 破坏5个绿色的虫子积木，它们都出现在岩石平台上，注意看颜色来区分它们 |
| Dra-Gone | 破坏5个红色的龙型积木，一半隐藏在大地图的地面位置 |
| Sonar So Good | 破坏5个褐色传送门积木，大部分位于大地图的地面位置 |

### 乐高币和角色乐高币(Characters)

在关卡中玩家能收集到大量的乐高币，过关后乐高币会进行结算并给予玩家，可以用得到的乐高币在商店(Shop)中购买乐高角色。本作中一共存在95名乐高角色，除了正篇加入的外，至少有近80名角色需要购买获得。除此之外，乐高币还可以购买系列经典的红色积木，每一块红色积木都可以给玩家带来非常强的辅助能力，例如对敌人一击必杀、或者能量槽不会减少等，但想要购买需要先在关卡中找到这些红色积木才行。



## 红色积木（Extra）



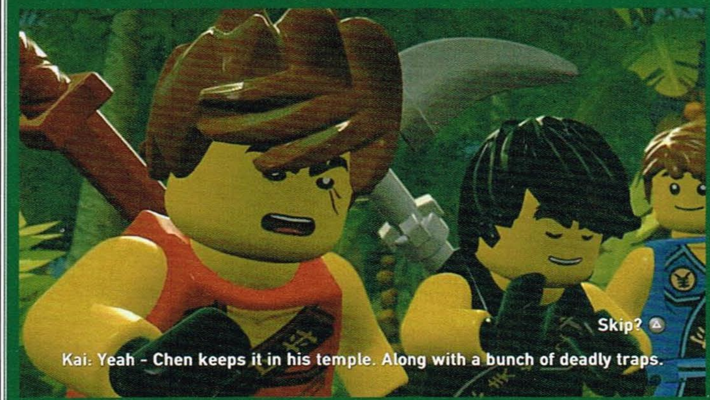

红色积木算是“《乐高》系列”的经典设定了，本作中一共存在10块，每个章节中必定有一个关卡隐藏着一块红色积木，获得后可以在商店内花费乐高币购买，购买后在菜单的Extra中开启就能在关卡中生效了。红色积木的特殊效果非常强力，基本和开无敌差不多。以下是本作中所有红色积木的获得位置以及方法一览。

| 积木名称 | 购买所需乐高币 | 位置 | 作用 |
|---|---|---|---|
| Spinjitzu Master | 100000 | 第一章的第三关 Spinjago Chase 中，在出现敌人从楼上丢炸弹的剧情后爬上大楼，在该层左下角的绿色积木上切换 Lloyd 释放风暴之眼变出积木墙，靠近后踏墙到另一边即可获得 | 开启后通常状态下使用风暴之眼不会消耗能量槽 |
| Random Impacts | 50000 | 第六章第三关 The Lightning Temple 中，将中间巨大的摆钟停下来后，在该平台的右边有一个孔，切换 Sensei Wu 给其插上棍子后跳到棍子上，再荡到对岸的平台即可获得 | 开启后攻击敌人会出现泡泡特效 |
| Stud Multiplier×2 | 50000 | 第三章第一关 The Toxic Bogs 中，在最后的区域连续打倒两波敌人后，切换 Lloyd 释放绿色的光线清除前方的黑雾，搭建积木跳跳板再跳到上方的枯木上，在枯木左边的尽头处获得 | 开启后取得的乐高币为正常情况下的2倍，该类效果可与其他获得乐高币翻倍的积木效果叠加 |
| Enemy Loot | 75000 | 第八章第一关 Fangpyre Tomb，在后期出现2名敌人并且要发动巨大风暴之眼的区域中，往右走可以看到绿色的沼泽积木区，切换 Lizaru 类的角色（绿色的蜥蜴类角色，必须购买才能使用）即可通过绿色的沼泽积木区，在尽头即可获得该积木 | 开启后当玩家打倒敌人时，敌人会掉落乐高币 |
| Fast Build | 250000 | 第二章第三关 Ed&Edna's Scrap N Junk，在右边区域可以看到一个很明显的充电装置，切换 Jay 发动雷电光线给其充电，成功后即可在右边的龙头下获得 | 开启后搭建积木的速度大幅加快 |
| Stud Multiplier×5 | 250000 | 第五章第二关 The Ice Temple 中，让 Lloyd 站在绿色的积木上搭建出桥并到达最右边的区域，再在尽头让其驱散黑雾即可获得 | 开启后取得的乐高币为正常情况下的5倍，该类效果可与其他获得乐高币翻倍的积木效果叠加 |
| Infinite Boost | 50000 | 第七章第二关 The Vault of Ice 中，走到企鹅垫脚到达的平台上，消灭敌人后切换 Kai 融化平台上的冰积木，然后让 Cole 发动地震技能，屏幕上方会出现新的平台，跳过去后再切换 Nya 拉着钩子到达最高处，调查冰洞口一路往里面滑就能获得 | 开启后在摩托车模式下按□键加速不会减少左上角的加速槽 |
| One Hit Wonder | 250000 | 第四章第二关 The Fire Temple 中，一开始的位置左边切换 Lloyd 站在绿色积木上使用技能，到达左边的平台后切换角色 Wyplash 开启骷髅密码，左边的岩浆瀑布上会出现不断下降的平台，这里需要二段跳一路往上移动，到达右上方的平台后跳过去，切换 Sensei Wu 给前方墙壁的孔插上棍子，荡到尽头即可看见 | 开启后攻击敌人都是一击必杀 |
| Stud Multiplier×10 | 500000 | 第九章第二关 Chen's Palace 中，在有骷髅头的房间前切换角色 Wyplash 开启骷髅密码，进入房间后让 Dareth 与企鹅对话支走它，让 Kai 融化阳台的冰块后来到另一个区域，在这个区域先爬到最右下角的阳台，让 Cole 使用地震将屋顶的积木震下来，返回一开始的阳台搭建积木就能到达右上角的阳台，消灭敌人后获得该积木 | 开启后取得的乐高币为正常情况下的10倍，该类效果可与其他获得乐高币翻倍的积木效果叠加 |
| Invincibility | 500000 | 第十章第二关 Dimensional Space 中在本关右边的区域中，跳过一段需要连续跳的位置后，右下角有一块黄色积木，让角色 Chokun 钻进去后从下方来到另一新区域后破坏积木骨架获得 | 开启后受到攻击不会减少损血 |

# 章节收集率100%流程攻略

## 第一章 Prologue

### Chen's Island




1. 开始后先熟悉一下操作，长按△键可以切换队伍中的同伴，使用任意同伴破坏右边的积木搭建出跳跳板，利用它跳到二楼破坏左边的机械救同伴，再前往最右边的大门前跳起拉住空中的绳子，同伴会自动拉住另一边的绳子打开大门，出现追赶玩家的旋转收割机时一路逃即可，但要注意在有树干挡路的地方必须跳起通过。

2. 跳出洞窟后提示使用风暴之眼技能，持续按住□键就能操作 Cole（Tournament）发动风暴之眼技能，发动后可以将周围的敌人卷进来再吹飞，效果等于一击必杀，但要注意能量槽的消耗，一次成功将4个人卷进来还可以完成一块乐高积木收集项目。成功打倒16名敌人后靠近右边的大门触发剧情，来到新区域先破坏右边的积木，搭建成机关后切换 Kai（Tournament）启动它，按R键切换同伴爬到上方的平台上，破坏积木搭建梯子让同伴爬上来，接着踩在红色的地板上过关。

| 项目名称 | 说明 |
|---|---|
| Level Complete | 完成本关获得 |
| Ture Ninja | 在本关获得27000个乐高币 |
| Collectables | 获得本关的两枚角色乐高币。第一枚在一开始解救 Kai 的位置，跳到二层后很明显能够看到一个钩子，后期获得 Samurai X 后将钩子拉开就能获得里面的乐高币；第二枚在通过消灭16个敌人的区域后，进入新的区域破坏左下角的积木，可以看到脚下十字型的红色积木，切换 Misako 的情况下发动探索技能顺着提示走就能从地面挖出来 |
| Anacondari Rush | 通过一开始的区域后，遇到旋转收割机时不被碰到的情况下一口气逃脱成功并过关（注意逃脱时有些树干必须跳起来躲开，有些树干下方有积木的话需要靠近后自动滑过去） |
| Eye of the Storm | 在本关使用风暴之眼一次性将4名敌人卷进风暴中干掉 |

## Chen's Dungeon

1. 开始后躲开机关前进，在尽头没有路的地方破坏绿色的积木搭建机关，靠近墙壁后踏墙到另一边，进入带刺的天花板区域发生剧情，天花板机关启动后快速往右边跑，看到积木机关后立刻切换 Kai（Tournament）启动它，一口气完成没有被天花板压到的话还可以完成一块积木收集项目。

2. 剧情后掉落到新的区域，按照提示打倒 8 名敌人后拿起掉落的把手安装到大门旁的积木上，启动它后再把降下来的骨头箱子破坏掉，将骨头搭建成梯子爬到二层往右边探索，按住 L 键能贴着墙壁走到另一边。等空中巨大的摆钟启动后，躲开摆钟机关来到对面，消灭 2 名敌人后切换 Jay（Tournament）修理右边的蓝色机械，等积木墙出现后爬到最右边的平台，跳到蓝色的积木上按住□键发动风暴之眼，同时利用左摇杆将墙壁上的积木翻转，成功后能让自己和同伴顺着积木爬到更高的平台上，最后和同伴一起跳起拉动大门边的机关打开大门过关。

| 项目名称 | 说明 |
|---|---|
| Level Complete | 完成本关获得 |
| Ture Ninja | 在本关获得 16000 个乐高币 |
| Collectables | 获得本关的两枚角色乐高币。第一枚在关卡一开始的骷髅房间内，需要切换角色 Wyplash 开启骷髅密码才能获得；第二枚在通过摆钟锤的独木桥后，让角色 Chokun 钻进地面的黄色积木后到达某个房间内获得 |
| Nearly a Ninja Sandwich | 开始的位置，一口气通过有刺天花板往下落的通道，不被天花板压死过关后获得 |
| Broken Arrow | 破坏本关 5 处箭塔机关，一开始有刺冒出的附近有 2 个；剩下的 3 个在搭建骨头梯子后，爬到二层右边的墙壁上，每通过一个区域都会从墙壁上冒出来，很容易看到，利用○键的远程攻击破坏它们 |

## Spinjago Chase

1. 开始后依次打倒 2 波敌人，剧情后开启二段跳功能，利用二段跳往左边的高台前进，接着一路利用红色的积木跳到左边的屋顶上，剧情后远处的烟花会不停地攻击玩家，看好烟花的落点躲开它们前进，如果通过屋顶时没有被烟花炸到的话，还可以完成一块积木收集项目。

2. 从屋顶下来后往左边探索，剧情后快速返回别被狮子石头砸到，回到之前的平台后先将出现的敌人全部干掉，再把中央出现的积木搭建起来，切换 Cole 抬起它，扔到前面的墙壁上破坏墙壁出现机关，顺着机关跳到上一层平台，将右边的积木搭建成跳跳板跳到该层平台的屋顶上，躲开 BOSS 的炸弹继续往上爬，到最高层后走右边追击 BOSS，等被 BOSS 丢出的炸弹炸到后搭建起超级跳跳板，站在跳跳板上启动风暴之眼技能并利用左摇杆进行超级跳跃，到达右边的小山丘后站在中央四属性地板上，启动四人的大型风暴之眼将左右边的狮子积木吸进来，组合成巨大磁铁后过关。




| 项目名称 | 说明 |
|---|---|
| Level Complete | 完成本关获得 |
| Ture Ninja | 在本关获得 32000 个乐高币 |
| Collectables | 获得本关的两枚角色乐高币。第一枚在有狮子头雕像的地方，平台的边缘有一个可以转动的齿轮，切换角色 Sensei Wu 插上棍子转动它，然后一路荡到最右边的走廊内，尽头就能获得；第二枚比较麻烦，同样在有狮子头雕像的地方，左上角有黄色的积木地板，切换角色 Chokun 钻进去可以到达另一个区域，然后再切换 Misako 在红色十字型积木上发动探索技能后获得 |
| Stairway Denied | 在触发敌人将狮子头炸毁从楼梯上掉落的剧情时，快速返回不被狮子头砸中后获得 |
| Firework Disway | 在屋顶出现烟花炸弹的地方，不被炸弹炸到的情况下通过屋顶获得 |

# 第二章 More Bad news

## Kryptarium Prison

1. 本关开始前会先进入大地图进入飞行模式，利用左摇杆控制方向和高度，按 × 键来控制飞龙前进。开始操作会很不习惯，熟悉一段时间就好。根据黄色的箭头指示在接近第一个山顶上的城堡 Kryptarium Prison 后按 × 键进入第二章第一关。开始先消灭场上所有的敌人，接着来到右上角墙壁前切换 Zane（Titanium）启动透视功能，再切换同伴站在左右两边的机关上发动风暴之眼技能，同时用左摇杆来切换未连接的电路，将其全部连接在一起后来到区域的正上方。切换 Kai 启动绿色的机关打开左边的阀门，再次换同伴让 Ray 修理里面坏掉的机器，这次接近右边的大门后，大门会自动开启。

2. 进入大门后先将杂兵清理干净，在有蒸气的地方推动前面的积木将蒸气口挡住通过，继续往前走。正在洗浴的 NPC 会被人推下来，切换 Cole 将他的浴缸举起后把前方的墙壁砸开，顺着墙壁后的绳子爬到二层后一路往左边走返回到最初的区域，将出现的敌人全部打倒过关

| 项目名称 | 说明 |
|---|---|
| Level Complete | 完成本关获得 |
| Ture Ninja | 在本关获得 16200 个乐高币 |
| Collectables | 获得本关的两枚角色乐高币。第一枚在一开始区域的左上角位置，切换 Nya 拉住钩子爬到第二层，在第二层右边用钩子上到第三层获得；第二枚在监狱区，看到骷髅头标志后切换 Wyplash 开启骷髅密码跳到旁边的房间内得到 |
| False Alarm | 破坏 4 个红色报警装置，第 1 个就在一开始区域的左上角；第 2 个需要开启右边第一道大门后就在大门旁边；第 3 个在通过蒸气口后的道路上方；最后一个就在该道路的尽头，位置非常明显 |
| Prison Break | 使用风暴之眼的技能破坏任意积木累计 10 个后获得 |

## Crashcourse Canyon

本关是纯摩托车 + 飞行关卡，前半段需要玩家驾驶摩托车进行竞速，行驶时注意移动到红色的加速板上能进行一段距离的冲刺，同时还会有敌方的蜥蜴摩托车前来干扰，只能撞击或躲开（按□加速时撞击可以破坏它们），并不能进行射击；进入第二段飞行阶段后

| 项目名称 | 说明 |
|---|---|
| Level Complete | 完成本关获得 |
| Ture Ninja | 在本关获得 18000 个乐高币 |
| Collectables | 获得本关的两枚角色乐高币。第一枚在第一个阶段，驾驶摩托车开始后大约 10 秒左右时右边的一个小高台上；第二枚在飞行阶段，最后快要结束的部分，一个乐高币圈中间位置，很远就能看到 |
| Burning Rubber | 骑摩托车的时候按住□键进行加速的情况下，不放开加速直到左上角的冲刺槽耗尽 |
| Shifting Sands | 破坏 3 辆蜥蜴摩托车，前两辆位于关卡一开始的摩托车阶段，最后一辆则在飞行阶段过后的最后一小段摩托车阶段中出现，按住□键加速状态下再按 L 或 R 进行撞击就能破坏它们 |

射击即可，按○键可以发射导弹，对付多个敌方飞机时非常方便，最后还需要驾驶摩托车跑一小段距离才能过关，难度不大。




## Ed&Edna's Scrap N Junk

1. 先往左边探索，破坏左边的积木后出现大量敌人，先消灭他们可以获得一块道具积木。完成后出现提示，切换新角色 Nya 出来就能抓住钩子拉到更高的地方，拉动这里左边的钩子后再拉动右边高台的钩子会掉落电视机，切换 Cole 出来举起电视机砸坏右边大门前的积木，可以爬上之前钩子所处的平台上，顺着道路一路前进，最终利用绳索滑落到开始的区域，中途可以在绳索上获得第二块道具积木。

2. 回到最初的区域后往右边探索，同样是让 Nya 拉住钩子打开新区域的积木门，再次打倒 9 名敌人后出现新的积木，先将其搭建起来，继续往右边探索，在最右边的积木装置上使用风暴之眼可以获得一枚角色乐高币，返回之前的积木位置，跳上去使用风暴之眼后再用摇杆拉到最高跳起，启动积木机关就能得到最后一块道具积木。返回最初的区域，先将出现的敌人打倒后再启动中央的积木装置，根据提示用触摸的方式给积木机器人装上对应的零件后启动机器人过关。

| 项目名称 | 说明 |
|---|---|
| Level Complete | 完成本关获得 |
| Ture Ninja | 在本关获得 20000 个乐高币 |
| Collectables | 获得本关的两枚角色乐高币。第一枚在右边区域的最右边角落内，在装置上让任意角色发动风暴之眼即可出现获得；第二枚在左边的区域，需要切换角色 Misako 站在红色的积木上进行探索，找到位置后将其挖出来获得 |
| Revenge of the Radio star | 出现电视机后将其举起砸坏右边大门前的积木，注意这个积木收集项目一开始就能完成，不要等后期 Cole 取回力量后自己变出岩石来砸坏积木，这样是无法完成该项目收集的 |
| Gate Keeper | 获得剧情所需的 3 块积木后，返回最初的区域会闯入 6 名敌人，不要直接拼装中央的积木机器人，先打倒他们即可获得 |

# 第三章 The Tea of Insight

## The Toxic Bogs




1. 一开始站在最初位置的积木上使用风暴之眼就能让沼泽中的积木桥浮起，来到第二个平台后先破坏积木，再追上会不停跳动的积木脑袋，看准了按○键拿起来放到积木桥上，跳上去就能进入下一个区域。在这里先从右边的小平台上让 Nya 使用钩子拉上去，将上方的积木石头推下来，切换 Cole 举起它砸碎前方的积木墙前进。

2. 跳到更高的平台上一路绕过摆钟陷阱前进，到达新的区域后往右边走，左边绿色的积木沼泽地带现在是过不去的；快速通过会咬人的积木花后，切换 Nya 将上方的积木拉下来，再拼搭成新的积木后让 Sensei Wu 转动它，右边的平台会升起来，跳到右上方的平台上，投掷 Sensei Wu 的棍子把头顶上的机关启动，这样就能荡到对岸了。到达新的区域后会出现大量敌人，一共打倒两波敌人后会出现新的积木花，利用二段跳跳到对岸后过关。

| 项目名称 | 说明 |
|---|---|
| Level Complete | 完成本关获得 |
| Ture Ninja | 在本关获得 18000 个乐高币 |
| Collectables | 获得本关的两枚角色乐高币。第一枚就在一开始的位置，初始平台上方的黄色积木，切换角色 Chokun 钻进去从对面的小平台上出来跳起获得；第二枚在通过摆钟积木桥的位置，左边可以看到绿色的积木沼泽区域，切换 Lizaru 通过绿色的沼泽积木就能获得 |
| Toxic Frogs | 找到 3 个青蛙积木。第一个在有可以破坏的墙壁平台的右边，跳到右边的小平台上就能找到；第二个积木青蛙位于躲开摆钟陷阱的平台对面，需要二段跳到达对岸平台上才能完成；最后一个在需要 Sensei Wu 拿棍子转动机关的附近，转动后浮出平台往屏幕右边跳，可以看到一个独立的小平台，青蛙就在上面 |
| Icing on the Cake | 当剧情发展到玩家被攻击而进入绿色的世界后，出现褐色的积木人时切换 Zane 使用冰冻光线累计冻结敌人 3 次即可 |

## The Skeleton Mines

1. 任务开始后先按照提示消灭所有敌人，再破坏左边的积木后将其搭建起来，切换 Zane( Titanium ) 对墙壁进行透视，操作另一个同伴旋转墙壁内的积木将其连接起来打开前方的积木墙。跳上积木墙利用反弹到达高处，绕到另一边后发现坏掉的机器，切换 Jay 出来将其修好后就能一路跳到更高的平台上，绕过传送带到达新的高台会出现大量敌人，打倒他们并用绳索滑到另一边的高台。

2. 在高台最右边发现石头积木，切换 Cole 举起后将左边上方的机器砸下来，再将积木碎片拼装成电钻后，二段跳到达电钻上方发动风暴之眼启动它，让电钻钻破地面进入新的区域。这个区域要小心空中的落石和敌人。将出现的敌人全灭后，利用二段跳到达左边的高台上取得第一块道具积木，将右边高台下的积木拼搭成梯子获得第二块道具积木，再获得铁路尽头的最后一块道具积木，三块积木都拿到后切换 Jay 操作中央蓝色的机器，根据提示将机器拼装起来，最后将其退推下铁路后砸出大洞过关。

| 项目名称 | 说明 |
|---|---|
| Level Complete | 完成本关获得 |
| Ture Ninja | 在本关获得 20000 个乐高币 |
| Collectables | 获得本关的两枚角色乐高币。第一枚就在修理机器的位置，旁边的黄色积木切换 Chokun 钻进去，从对面的栅栏内钻出来后获得；第二枚在使用电钻到达地下的区域后，左上角的积木破坏后可以发现红色的十字型积木，切换 Misako 发动探索后挖掘获得 |
| Miner Effort | 在启动电钻进入地下的区域后，不要被空中落下的岩石砸到过关 |
| Diamonds Aren't Forever | 破坏 3 个钻石矿，第一个在修好机器后往上走到出现敌人的平台上；第二个在利用绳索过后滑到另一边高台的墙边；最后一个在利用电钻钻破地面后进入的新区域内，位置非常明显 |

## The Caves of Despair



1. 先切换 Kai 启动机器，再操作 Cole 来到中央黄色的装置上发动风暴之眼，获得新的武器后之前的地震技能也会恢复（控制 Cole 的时候按○键）。消灭随即出现的敌人，接着在有裂缝墙壁的地面上使用地震技能（需要蓄力），会出现石头积木让 Cole 使用，用石头积木砸破裂缝的墙壁通过，顺着道路一路来到左上角的区域，穿越河流后爬到高台上让 Kai 启动机关，切换 Cole 顺着下方的洞口跳下去，在机关上发动地震能力打开新的道路。

2. 开启新的通道后让 Cole 打倒眼前的所有敌人，接下来切换 Kai 通过前方的河流再在圆盘中心发动风暴之眼，这样能将圆盘下降到地下层与 Cole 汇合，将圆盘转到地面上后和同伴拉动墙上的机关，开启积木墙用反弹跳的方式来到更高的平台上。这里出现的敌人全灭会出现新的积木，拼搭出新的机关让 Cole 站在上面发动地震能力破坏前方的墙壁过关。

| 项目名称 | 说明 |
|---|---|
| Level Complete | 完成本关获得 |
| Ture Ninja | 在本关获得 11000 个乐高币 |
| Collectables | 获得本关的两枚角色乐高币。第一枚在一开始的位置，破坏左边的积木后发现红色的十字型积木，切换角色 Misako 使用探索技能后获得；第二枚在需要 Cole 开启平台过河的位置，过河后可以看到黄色的积木地板，切换 Chokun 钻进入来到新区域，在这里利用 Nya 拉住钩子一路往上跳到最高层，在左边的尽头获得 |
| Cole Train | 剧情后操作 Cole 使用地震技能击破任意 3 名敌人（控制 Cole 的时候按○键） |
| Rock On | 剧情后操作 Cole 使用地震技能蓄力后出现岩石，用岩石砸死任意一名敌人即可 |

# 第四章 The Obsidian Sword

## The Fire Temple

1. 回到大地图后根据提示走很快就能找到第四章所在的建筑物，进入后开始第四章的关卡 The Fire Temple。开始先躲开会喷火的龙头，然后操作 Kai 打开机关，再切换同伴将右边的积木推下去挡住喷火的龙头。继续往右边探索会出现敌人，全灭后通过岩浆区域来到右边的平台上，消灭这里的敌人并再次切换 Zane（Titanium）透视墙壁，让同伴转动左边的阀门开启右边的积木墙，利用反弹跳来到平台二层，转动中央的阀门后 Kai 取回先前的力量，此后可以使用火焰能力。

2. 回到中央的位置，操作 Kai 可以直接通过左边有火焰的区域，通过后踩在绿色的机关上让火焰熄灭，与同伴汇合继续往左边探索。在有黄金龙头喷火的地方让 Kai 发动火焰破坏它（持续按住○键喷射龙头），再切换 Cole（Jungle）破坏右边的岩石，出现漂浮的平台跳到对面，让 Kai 点燃左右的蜡烛就能出现拉钩爬到右上角最后的区域，消灭这里出现的敌人跳起拉下龙嘴左右的机关，中央的龙嘴会张开，再让 Kai 破坏龙嘴里的金色大门后过关。

| 项目名称 | 说明 |
|---|---|
| Level Complete | 完成本关获得 |
| Ture Ninja | 在本关获得 22000 个乐高币 |
| Collectables | 获得本关的两枚角色乐高币。第一枚需要切换角色 Nya，在连续跳到右边一个大平台的位置，中央下方会出现蓝色的提示，靠近它就能看到对岸的钩子，让 Nya 将其拉过来就能获得；第二枚需要在最后平台的下方找到骷髅头，切换角色 Wyplash 开启骷髅密码出现平台，跳到对岸获得 |
| Fire Proof | 过关时没有被任何途中出现的龙头机关喷出的火焰伤到 |
| Hot Shot | 剧情后操作 Kai 使用火焰技能累计打倒 3 名敌人获得（发射火焰弹或者火焰光线都算） |

## The Volcano Core




首次出现的 BOSS 战，开始 BOSS 会在平台周围飞行并锁定玩家释放导弹，此时普通攻击是无法伤害它的，必须切换 Cole 后使用地震技能蓄力，出现岩石积木后用积木砸它，中途注意躲开它的导弹。反复三次后 BOSS 会降落到平台上，依旧是让 Cole 发动地震技能后用岩石砸它，反复 2 次后 BOSS 会倒地，快速切换 Kai 绕到它身后，对准金色的发热管发动火焰技能将其破坏掉，破坏其中任意一个 BOSS 马上会恢复战斗状态，如此反复再将另一个发热管破坏掉。最后平台上出现提示，让 Kai 的火焰光线破坏金色的锁链头即可击倒 BOSS。最后的部分需要找到周围的三块道具积木，位置都很明显但注意需要 Kai 才能全部收集完毕，成功后返回中央平台切换 Jay 启动中央蓝色的积木机关，将新的积木装备拼装完成后过关。

| 项目名称 | 说明 |
|---|---|
| Level Complete | 完成本关获得 |
| Ture Ninja | 在本关获得 9000 个乐高币 |
| Collectables | 获得本关的两枚角色乐高币。第一枚在打倒 BOSS 后，切换角色 Lloyd 驱除左边的黑雾后就能得到；第二块比较麻烦，需要先在中央的平台搭建积木后到达右边的平台，找到屏幕下方的骷髅头后让角色 Wyplash 开启骷髅密码，一路荡到最右边后再让角色 Nya 将尽头的平台拉过来获得 |
| Rocket and Roll | 在 BOSS 发射的导弹炸到自己前，快速按 L 键进行冲刺回避，成功回避一次就能获得 |
| Bubble Trouble | 打倒 BOSS 后，在平台的岩浆内可以看到一些冒泡的小型岩浆积木，切换 Kai 发射火焰光线破坏它们，一共有 5 块，前面 4 块都在初始平台周围（注意有一块在喷火龙头像背后，被挡住了不容易看出来），最后一块在右边平台区域内，全部破坏后获得 |

## Volcanic Slide




非常简单的关卡，只要一路乘坐滑板滑行即可过关，但滑行的途中的方向控制非常困难，需要有一点前提量，同时要注意躲开地面上的岩浆和积木岩石，部分和本关的积木收集项目获得有关。另外本关有两条加速带，分别在第一区域和第二区域尽头，可以加速滑行，两条都成功利用的话还能完成一个积木收集项目

| 项目名称 | 说明 |
|---|---|
| Level Complete | 完成本关获得 |
| Ture Ninja | 在本关获得 27000 个乐高币 |
| Collectables | 获得本关的两枚角色乐高币。第一枚在一开始区域的中段部分，往右边一点可以看到，第二枚在中段剧情后中央飞跃的部分，两枚位置都比较明显，但需要调整好角度才能得到 |
| The Floor is Lava！ | 整个过关的过程中没有落到岩浆内，注意这里只要求不掉到周围区域的岩浆内，被道路上的岩浆石和喷射的岩浆柱碰到是不算在内的 |
| Meteor Poewr | 过关时成功使用两条加速带，位置位于第一个区域和第二个区域快要通过的部分，很明显但要提前调整好方向才能碰到 |

# 第五章 The Frozen Wastes

## The Glacier Barrens



第一关是纯竞速＋飞行关卡。第一部分玩家会乘摩托车竞速，中途会出现蓝色的敌人和树干挡道，注意躲开他们或者加速撞开。第二部分是飞行部分，这部分比较简单，前方出现的直升机往死里轰即可，最后出现的竞速部分就比较简单了，甩掉一开始出现的敌人即可过关。

回到大地图后继续往前飞，很快就能看到蓝色的 Ice Temple，进入开始本章第一关。

| 项目名称 | 说明 |
|---|---|
| Level Complete | 完成本关获得 |
| Ture Ninja | 在本关获得 21700 个乐高币 |
| Collectables | 获得本关的两枚角色乐高币。第一枚在一开始的摩托车竞速区域，出现第三只巨大蓝色昆虫时左边一个积木雪人的头顶上，撞上去就能获得；第二枚位于飞行区域内，空中出现的乐高币圈，在中央位置某个乐高币圈的正中间 |
| Treehorn Trip | 将中途出现的蓝色巨大昆虫撞飞，累计撞飞 3 只获得 |
| Climate Shift | 使用摩托车撞毁敌人的 3 辆摩托车，撞击的方法为按□加速的状态下再按 L 或 R 进行侧移。注意本关只有 3 辆摩托车出现，前两辆在一开始竞速的区域，最后一辆在飞行部分之后，错过任何一辆都无法完成 |

## The Ice Temple

1. 开场先消灭所有敌人，切换 Kai 融化右边的冰积木后搭建落脚点通过冰道，通过后融化第二块冰积木后站在机关上切换 Cole（Jungle）使用地震技能就能将前方的积木障碍物破坏掉，接下来进入有水的区域，切换 Zane（Titanium）跳到水中按○键潜入水下，站在水下机关上发动风暴之眼可以让中央的桥转向，将桥转向右边就能跳到右边的平台上了。先消灭平台上出现的敌人，再将梯子放下去，切换 Cole（Jungle）使用地震技能后将出现的石块砸向前方有裂缝的墙壁，这样就能将积木砸开爬到二层。

2. 在二层切换 Jay 将损坏的龙头修好，让 Kai 发动火焰技能点燃龙舌，出现新的积木搭建起来并推到水下，直接跳下去切换 Zane（Titanium）潜入水下继续推动先前推下去的积木，推到位后启动旁边的机关升起中央的旋转平台，先别急着游回去，切换同伴跳上旋转平台，再切换回 Zane（Titanium）站在之前的水下机关上发动风暴之眼，这样就能转动旋转平台到达左边的高台上，切换 Jay 将损坏的龙头修好并让 Kai 点燃龙舌，这样中央的金色大门障碍就能解除，最后让 Kai 的火焰光线破坏大门过关。

| 项目名称 | 说明 |
|---|---|
| Level Complete | 完成本关获得 |
| Ture Ninja | 在本关获得 10000 个乐高币 |
| Collectables | 获得本关的两枚角色乐高币。第一枚在最右边第四块需要融化的冰积木内，需要角色 Lloyd 站在绿色的积木上发动技能才能到达并让 Kai 融化它；第二枚在中央二层前方通道最右边的角落内，需要升起中央平台的桥，再将其旋转到正对中央的位置，切换 Kai 融化二层中央的冰积木后会出现梯子，跳上去就能获得。注意这个步骤在玩家点燃左边的龙头后就无法完成了 |
| Melt Down | 融化 5 块冰积木，第一块就位于游戏一开始的区域，消灭敌人就能看到；第二块在第一个冰道的对面；第三块在可旋转的平台对面；第四块位于最右边的区域，需要角色 Lloyd 站在绿色的积木上发动技能才能搭建出绿色的桥到达；最后一块位于两条龙中间的二层，需要玩家在右边将积木推下去后，升起中央平台的桥，再将其旋转到正对中央的位置，切换 Kai 融化二层中央的冰积木就能完成，注意这个步骤在玩家点燃左边的龙头后就无法完成了，一定要在点燃左边龙头之前进行 |
| Snowball Effect | 使用冰块积木砸死一名敌人，这里的冰块指的是切换 Cole 后使用地震技能制作出来的冰块积木，不是 Zane 的冰冻光线，注意要在雪地上发动才能造出冰块积木 |

## Frost-bite Chamber



出水花的地方持续按住○发射冰冻光线，持续数秒就能将其冻起来，此时就是攻击 BOSS 的时机，反复八次后就能击倒它。但要注意每成功两次 BOSS 会破坏一部分冰面的范围，玩家可移动的范围会逐渐变小，4 次后 BOSS 会追加一招全方位攻击，看到 BOSS 全身发光后注意躲开发光的部分，在 BOSS 爆发的瞬间跳起就能回避。

又到了久违的 BOSS 战，本战开始 Zane（Titanium）会拿回冰冻的能力，对准中央 BOSS 出现的位置，在 BOSS 发动攻击后身下泛

| 项目名称 | 说明 |
|---|---|
| Level Complete | 完成本关获得 |
| Ture Ninja | 在本关获得 8000 个乐高币 |
| Collectables | 获得本关的两枚角色乐高币。第一枚在一开始的位置往左边走，破坏冰积木后在红色十字型积木上切换 Misako 发动探索技能，再用 Cole 触发地震，最后换回 Kai 融化出现的冰积木后得到；第二枚比较简单，就在周围一块比较高的冰积木中，用 Kai 融化它就能拿到 |
| Double Damage | 在将本关 BOSS 冻住后，切换 Kai 使用火焰光线攻击 BOSS 一次即可完成 |
| Dry Another Day | 不要掉落到水里过关，注意 BOSS 受到一定次数的攻击就会破坏玩家所在区域的冰面，不能一直站在同一个位置不动 |

# 第六章 Revenge of the Nindroids

## Ninjago City

操作大型机器人的关卡，路上的敌人基本没什么危险，直接碾压过去即可，在中段会出现敌方的巨大机器人，可以远距离使用炮弹击毁它们，顺便还能完成一个积木收集项目。一路前进在有门挡住的地方只要破坏大门左右的 2 个炮台即可开门；走到有烟花积木的地方，把敌人全灭后将烟花拼搭起来，破坏烟花将铁道炸断，上铁道后敌方会启动小火车撞击玩家，一路破坏小火车到达控制室前用炮弹破坏上分的两个信号灯，再破坏后方的吊车架就会出现新路。沿路走到底并全灭所有敌人，再用炮弹将出现的飞机打落即可过关。

| 项目名称 | 说明 |
|---|---|
| Level Complete | 完成本关获得 |
| Ture Ninja | 在本关获得 30000 个乐高币 |
| Collectables | 获得本关的两枚角色乐高币。第一枚在道路中央首次出现积木的位置，将其拼装成导弹后破坏广告牌获得；第二枚在启动烟花炸药炸断铁道后，进入桥上可以看到对面 3 个小烟囱，使用炮弹快速攻击 3 个小烟囱就能获得。注意速度要快，否则被破坏的小烟囱会在数秒钟后复原 |
| Mind The Slap | 进入铁道区域后，触发敌人将火车启动撞玩家的剧情，在小火车接近玩家的时候将火车破坏，累计破坏 6 列小火车即可（用剑砍即可） |
| Heavy Artillery | 使用炮弹破坏巨大的机器人，在出现巨大机器人的位置长按○发射炮弹，累计击倒 3 架巨大机器人即可完成 |

## The Storm Farms

基本上属于纯飞行的关卡，开始的区域内会不时有雷击和陨石出现，注意看画面中的提示躲开，岩石可以用射击破坏掉，同时也要注意收集乐高币；第二部分在峡谷间飞行，敌方除了会派出飞机攻击玩家外，峡谷之间还有防御网，射击防御网的两边可以直接破坏它。途中有一小段距离会变成赛车状态，操作方式和前几关的竞速模式相同，这个部分结束后再次变为飞行状态，在峡谷间飞行需要看准了按 L 或 R 将飞机横过来才能从峡谷空隙中穿过去，不然飞过去撞上会直接撞毁。来到最后的区域会提示玩家破坏 4 个能量装置，直接靠近射击会发电的能源积木球即可。

| 项目名称 | 说明 |
|---|---|
| Level Complete | 完成本关获得 |
| Ture Ninja | 在本关获得 24500 个乐高币 |
| Collectables | 获得本关的两枚角色乐高币。第一枚在第一个飞行区域，有雷电和很多陨石出现的地方，从某个乐高币聚集的圈里冲过去；第二枚在最后破坏能源装置的区域，某个乐高币圈的中间 |
| Danger Zone | 使用导弹破坏敌人的飞机，累计破坏 3 架即可完成（按○键发射导弹） |
| Laser Gridlock | 破坏敌人的防御网，在第二阶段开始后会出现敌人紫红色的防御网，射击防御网左右两边的架子即可将其破坏，累计破坏二座防御网完成 |




## The Lightning Temple




1. 又到了操作角色的关卡，一开始的区域没什么难点，顺着道路走即可。将断桥拉下来后 Jay 很快就能恢复雷电的力量，接下来消灭所有敌人后，切换 Jay 通过右边带电的大门，破坏带电装置后再切换 Zane（Titanium）潜入水下将积木搭建起来，最后将充电设备升出水面再次切换 Jay，一直按住○发动雷电技能让充电装置充满电，成功的话会出现浮游的平台，利用浮游的平台跳到二层，一路走到尽头将箱子推下去，接着将 Samurai X 切换到队伍内，再将积木搭建起来并站在上面发动风暴之眼，重新弹回二层后切换 Samurai X 拉动对面平台的钩子，切换出 Zane（Titanium）对着喷出来的水发射冰冻光线，将其冻成冰桥就能继续往上前进了（注意冰冻光线这里只需要使用一次，过桥后注意看脚下，空中会出现水花的地方是不需要冻结的）。

2. 一路往左边走，走到尽头时切换 Samurai X 将前方的钩子拉过来，继续前进并利用风暴启动上方的机关，启动后别急着离开，再次在机关上启动风暴之眼，画面中央巨大的摆钟就可以移动了。将其转动成一字型，最顶部的积木会掉落到地面，返回地面将积木拼好并发动风暴之眼，出现新的积木后让 Jay 给其充电，破坏建筑物后过关。

| 项目名称 | 说明 |
|---|---|
| Level Complete | 完成本关获得 |
| Ture Ninja | 在本关获得 15000 个乐高币 |
| Collectables | 获得本关的两枚角色乐高币。第一枚就在 Jay 取回雷电力量的正前方，躲开摇摆的巨石后获得；第二枚在一开始的位置，往蓝色的积木落脚点跳到一个独立的平台上，切换 Lloyd 驱散上方黑雾后爬上铁链，在铁链的顶端就能获得 |
| Shock Tactics | 使用普通技攻击一名带电的敌人，这里带电的敌人指的是手持磁铁的敌人，先使用 Jay 的雷电技能让其麻痹再使用普通攻击打倒他即可 |
| Electromagnetic Personality | 给 3 个报废的充电装置充电，第一个位于利用充电装置出现的浮游平台之后，跳到二层就能看见第一个充电装置，充电成功的情况下充电装置最后会爆炸；第二个位于第一次使用冰冻光线之后的平台边上；最后一个在前方使用钩子拉到更高平台的位置，拐角的空中漂浮着 |

# 第七章 The Vaults of Ice And Fire

## The Vault of Fire

1. 由于本关剧情上只有 2 人攻关，开始部分的机关第一次是无法解开的，操作 Jay 先将金色的积木融化后再将积木重新搭建起来，在新积木机关上发动风暴之眼可以让前方巨大的平台升起来，顺着平台一路往上爬，到达有金色积木大门的平台后让 Jay 将大门切开。继续往前走，很快会在中央发现可以发动风暴之眼的积木，转动它让地面的三条线拼接起来，继续往左边走，在尽头的小高台上会看到三个烛台，让 Jay 的火焰技能点燃它们，其中熔岩装置将之前看到的白色积木推走，返回时要先操作 Jay 走过火焰区域，转动把手让炉子的核心露出来，再用 Zane（Titanium）的冰冻技能熄灭炉子里的火焰才能通过。

2. 继续往回走，剧情后让 Zane（Titanium）踩住下方的机关，Jay 启动上方的把手，这样积木就能一路被转移到金色大门的位置，出现敌人后先将敌人全灭，在第二群敌人出现的地方往屏幕下方走可以看到一个水潭，让 Zane（Titanium）跳进去潜入到最底部能发现一把金色的积木剑，拿着它返回之前金色大门所在的平台，安装在上方无法破坏的雕像上就能让中央有纹章的地面出现熔岩，跳到熔岩中央的积木上发动风暴之眼，将熔岩内的雕像升起，最后顺着雕像吐出的岩浆走到尽头，释放火焰弹攻击屏幕上方的靶子就能过关。




| 项目名称 | 说明 |
|---|---|
| Level Complete | 完成本关获得 |
| Ture Ninja | 在本关获得 6000 个乐高币 |
| Collectables | 获得本关的两枚角色乐高币。第一枚就在一开始的位置，切换 Cole 在积木上发动地震技能获得；第二枚就在两座会使用电锯雕像的右边，这条岔路走到底就能看到钩子，切换 Nya 拉住钩子飞到房顶获得 |
| Knock off | 当本关的敌人出现时，攻击敌人让其掉落到平台外，建议先将敌人引到平台边缘，再切换 Dareth 攻击他们，Dareth 的攻击很容易将敌人撞到平台外掉下去 |
| He Who Smelt It | 过关前不被电锯伤到，这里的电锯指的是运送积木时，后面两个雕像会变出电锯将积木锯开，玩家返回时不要被其电锯所伤 |

## The Vault of Ice

1. 开始后先切换 Cole（Jungle）使用地震技能造出巨大的岩石破坏前方的大门，一路往右走，到达冰面上后让 Cole（Jungle）把地上的岩石举起来，将前方的积木砸烂。接着切换新角色 Dareth 对着企鹅按○键跳舞，最后企鹅会搭起人桥让玩家通过右边的湖面。这个区域有不少敌人，将其全部打倒后跳到尽头湖面的一小个平台上，出现鲸鱼后依旧是让 Dareth 对着它按○键，鲸鱼嘴张开就能将玩家送到更高的位置。

2. 在新的平台上先将左右两边的雪球推到指定位置，这样上方的小门会打开，跳到二层让 Jay（Jungle）修好小门内的机器，转动它让下方之前的雪球升起，再返回一层，跳到雪球上拉一下上方的小雪球，让小雪球掉下来和大雪球组成雪人，两边的两个雪人组合完毕后中央冰面下的机关会升起，在机关上用风暴之眼将两个雪人的脸转动到面对面的姿势，中央大门开启过关。

| 项目名称 | 说明 |
|---|---|
| Level Complete | 完成本关获得 |
| Ture Ninja | 在本关获得 15000 个乐高币 |
| Collectables | 获得本关的两枚角色乐高币。第一枚在一开始的位置，往屏幕下方走，走到右边的一个瀑布前切换 Zane 发射冰冻光线将瀑布冻起来，顺着瀑布爬到顶端即可获得；第二枚乐高币位置比较隐藏，在跳过企鹅搭起桥的位置后，进入下一个区域先将敌人全灭，再切换 Kai 融化冰块，让 Cole 发动地震技能使前方的平台出现，跳到对面的平台后让 Kai 对着中央脚下最大的圆形冰块使用火焰光线融化它就能看到 |
| Zoojitzu | 使用本关出现的新角色 Dareth 累计打倒 5 名敌人，注意这关一共就只有 6 名敌人，Dareth 的攻击方式比较奇怪小心被 NPC 抢了人头 |
| Ballin | 使用雪球撞死一名敌人，这里的雪球指的是使用角色 Cole 发动地震技能造出来的白色雪球积木，用它瞄准一名敌人砸死即可获得 |

## Ice Slide




再次出现的竞速关卡，玩家需要乘着滑板滑到目的地，开始的部分没什么难点，注意在有断崖的地方跳跃前进。过了第一个区域后会出现敌人，移动的时候要躲开他们的子弹，滑到第二区域后会出现大量的敌人，不要撞到敌人的攻击上，直接撞到他们身上是可以将其撞死，累计达到一定数量还能完成一块积木收集项目。

| 项目名称 | 说明 |
|---|---|
| Level Complete | 完成本关获得 |
| Ture Ninja | 在本关获得 12000 个乐高币 |
| Collectables | 获得本关的两枚角色乐高币。第一枚在首次出现水的区域，进入水下后快速绕道右边的通道内，乐高币就在里面；第二枚在出现大量敌人平台的前面，记得一直往左边滑，会掉落到一个位置比较低的冰面区域，乐高币就在冰面上 |
| Stalactite Race | 过关时没有撞到任何冰柱，其实这个条件只包含在一开始第一个需要跳的悬崖前，躲开空中掉下来的冰柱即可 |
| Goon Bowling | 滑动的时候累计撞死 3 名敌人，可以使用□冲刺的时候撞死，不需要损失体力 |

# 第八章 The Primal Fulcrum

## Fangpyre Tomb

1. 本关的操作角色大换血，先操作 Lloyd（Techno）站在机关上发动技能，出现烛台后区域会被点亮，对着前方的黑雾持续按住○释放绿色光线就能驱散黑雾。继续往右边探索，走到道路尽头发射绿色的子弹直接将头上的靶子射下来，再拼出新的机关并切换 Sensei Wu 启动它，前方的柱子就会出现钩子供玩家攀爬了。爬到上方的平台后先让 Lloyd（Techno）启动新的机关，获得角色乐高币后看准时间跑过会出现刺的墙壁，再让 Lloyd（Techno）站在绿色的积木上发动技能，出现架子自动打开前方的大门。

2. 进入新的区域后先消灭出现的敌人，然后发射绿色子弹将墙上的三个靶子全部射落，将掉落的积木重新拼起来，让 Lloyd（Techno）站在中央发动技能，启动后将左边右边和中央的积木吸过来，最后组合出新的积木并站在上面发动风暴之眼，玩家会被成功弹到墓地，剧情之后新角色 Misako 加入到队伍。依旧是先切换 Lloyd（Techno）驱散墓地前的黑雾，再让 Misako 破坏中央的积木树，随后让 Misako 站在地面十字型的红色积木上按○发动搜索技能，顺着提示就能挖掘出新的积木。拼好它后边缘出现新的机关，这个机关按一下可以切换玩家在墓地中央发动风暴之眼时旋转的圆心范围，目的是让地面上的内圆和外圆通道拼接在一起，然后把四周的四个雕像推到中央位置，最后再转动一下中央的机关将圆柱升起，出现敌人后将其全灭即可过关。

| 项目名称 | 说明 |
|---|---|
| Level Complete | 完成本关获得 |
| Ture Ninja | 在本关获得 18000 个乐高币 |
| Collectables | 获得本关的两枚角色乐高币，第一枚就在出现瀑布的位置，切换 Zane 将瀑布冰冻，镜头会自动拉到瀑布顶端，顺着冰冻的瀑布爬上去即可获得；第二枚在墙壁出现刺机关的平台附近，打开机关就能看到，几乎不可能错过的一枚 |
| Spiked Heels | 在到达墙壁会冒刺的区域时，跑过去不要被墙壁上出现的刺击中过关 |
| Spinning in His Grave | 解开积木谜题，该谜题就是本关最后墓地里的谜题，过关的情况下是必定会解开的，具体方法参考本关攻略部分 |

## Hiroshi's Labyrinth




1. 全员大集合的关卡，开始不要听红色猴子的指示进入树洞“2”，根据时钟的指示一直往前走并消灭出现的敌人，切换 Lloyd（Techno）清除树洞“3”外的黑雾并进入新的区域。在该区域先切换 Zane（Titanium）潜入水下，将白色的积木破坏后推到最左边，浮出水面后切换 Sensei Wu 将棍子丢到中央绿色的岩石上，跳到棍子上就能用二段跳抓住对面的藤条荡到对岸，进入时钟所指示的树洞“6”。

2. 进入树洞“6”后会提示进入树洞“9”，先往右边探索，躲开猴子启动的机关后来到最右边的尽头，切换 Lloyd（Techno）清除墙

上的黑雾，跳到墙壁内的一个隐藏洞窟中可以找到蓝色的齿轮，拿着它返回树洞“9”的位置安装在树洞外的齿轮上，跳到机关上发动风暴之眼启动它就能让树洞“9”恢复原状（这里提示一下装齿轮必须对准位置，否则按○键很容易触发角色的特殊技能导致齿轮掉落返回洞内，又要重拿一次，推荐操作 Misako 拿齿轮，因为她安装齿轮时不会触发特殊技能），进入树洞“9”后先让 Zane（Titanium）潜入水下，破坏右边的积木浮起小木板，浮出水面利用木板跳到水面上的洞窟内，破坏积木并搭建出石块将其推入水下，再次潜入水下后将石块推到龙头位置挡住龙头喷出的水流，这样就能站在水下中央的机关上发动风暴之眼升起平台，最后切换 Kai 将金色的 12 号门破坏过关。

| 项目名称 | 说明 |
| --- | --- |
| Level Complete | 完成本关获得 |
| Ture Ninja | 在本关获得 27000 个乐高币 |
| Collectables | 获得本关的两枚角色乐高币。在本关进入树洞“6”后的区域内，树洞“10”食人花的背后有一枚乐高币，需要先进入树洞“9”，再射击树洞“9”区域内的树洞“10”旁边不会动的食人积木花，成功将其破坏后能看到被铁笼罩住的乐高币，此时是拿不到的。返回树洞“6”的区域，之前会攻击玩家的食人积木花此时已经被破坏了，走到它身后就能获得该乐高币（这枚乐高币和被铁笼罩住的乐高币是同一枚）；第二枚在进入正确的“9”号树洞后，一路往最右边走可以看到 2 号树洞外的猴子，切换 Dareth 与猴子对话后得到 |
| Wrong Number | 过关时没有进入错误的树洞，根据每个区域时钟所指的树洞编号进入对应的树洞内，一旦进入错误的树洞内就拿不到了，具体可参考本关攻略 |
| Easy Target | 破坏 8 座不会动的石头雕像，一开始进入数字“3”的树洞内马上就能找到 4 座；最后 4 座在进入树洞“9”后，树洞“10”的旁边 |

## The Fulcrum Chamber

1. 关卡开始后先切换 Samurai X 将墙上的钩子拉下来（本关不同颜色的蛋只有对应属性的忍者才能拿起来，其他角色是拿不动的），搭建成新的积木后爬上去切换 Jay（Jungle）给两个装置充电，充满电后上方的平台会启动，看准时机利用升降平台的绳索跳到高层上，等平台再次降下来后跳到平台顶部，这样能到达最高处获得蓝色的蛋，拿着蛋返回最底层放在右边蓝色的祭坛上；完成后先往左边探索，给烛台点上火，然后切换 Samurai X 拉动尽头的拉杆将对面的桥拉过来，切换角色跑到对岸后再让 Lloyd（Techno）在绿色的积木上发动技能，这样就能固定住桥让同伴过来，和同伴一起拉动左右两边的拉杆打开最左边的大门，在中央位置切换 Cole（Jungle）启动地面的机关，得到第二枚褐色蛋后将其拿回最初的房间，放置在左边褐色的祭坛上。

2. 接下来选择往右边探索，切换 Zane（Titanium）将断崖下的水柱冻结起来，通过后再将最尽头的瀑布也冻结起来，顺着冻结的瀑布往上爬，能够得到白色的蛋，拿着它回到最初的房间装在右边的祭坛上。最后红色的蛋非常简单，切换 Kai（Jungle）将最初房间中央金色的雕像破坏掉就能获得，4 个蛋全部装在祭坛上后在中央的位置发动风暴之眼，把周围的积木全部吸过来即可过关。

| 项目名称 | 说明 |
| --- | --- |
| Level Complete | 完成本关获得 |
| Ture Ninja | 在本关获得 17000 个乐高币 |
| Collectables | 获得本关的两枚角色乐高币。第一枚在最左边的区域，走到尽头可以看到地上的黄色积木，切换角色 Chokun 钻进地面的黄色积木内就能到达另一边获得；第二枚在最右边的区域，找到骷髅头标志后切换 Wyplash 开启骷髅密码获得 |
| Shell Shock | 在将 4 种颜色的蛋放置在祭坛的途中没有伤害到它们的情况下过关（注意不要直接攻击 4 种颜色的蛋即可） |
| Easter Bunny | 在移动过程中没有将 4 种颜色的蛋掉落到地上过关，注意如果拿着蛋的途中按○键不慎发动了技能，蛋会自动回到开始平台的下方，这种情况下也算是把蛋掉落在地上 |

# 第九章 Return to Chen's Island

## The Endless Ocean

非常简单且很短的纯飞行关卡，注意本关可以按△键切换操作角色。开始的区域会有很多敌人出现，按□键将其射落即可，绕过第一座塔后海面会飞出巨大鱼，远处也会出现风暴圈，注意射击和躲避。最后通过蓝色礁洞时注意礁石上的炮台，别被击落了，离开这里很快就能过关。

| 项目名称 | 说明 |
| --- | --- |
| Level Complete | 完成本关获得 |
| Ture Ninja | 在本关获得 11000 个乐高币 |
| Collectables | 获得本关的两枚角色乐高币。第一枚在一开始出现第一座塔的位置，开始围着塔自动转动的时候仔细看就能找到；第二枚在水面出现巨大鱼之后，飞行一小段距离会有一个半圆型的蓝色礁洞，在洞的最顶部就能看到，位置相对其他乐高币来说要明显很多 |
| Rock and Rolling Thunder | 用 Jay 和 Cole 分别击破 3 架敌人的飞机（使用△键在两人的飞龙中切换） |
| Fangfishing | 在通过第一座塔的区域后，水中会出现飞跃的巨大鱼，用射击的方式击落任意一条即可获得 |




## Island Assault

又是操作巨大机器人的关卡，开始的区域没什么难点，一路往前冲即可，中途出现的敌人直接踩过去就能打倒，顺便还能完成一块积木收集项目。到达道路尽头时发射雷电炮弹给桥对岸的两座发电器充电放下吊桥，击破出现的巨大机器人后继续前进。通过桥后注意左边的部分建筑物是可以破坏的，破坏后利用出现的积木搭桥跳上更高的平台。接下来的很长一段道路会不停的有导弹锁定玩家进行攻击，玩家必须随时看地面上导弹的锁定标志来快速移动躲避攻击。通过这一段后可以看到三道红色的门，破坏它们搭建起炮台就能破坏最前方的大门。进入最后的大门区域消灭连续增援的两波敌人即可过关。




| 项目名称 | 说明 |
| --- | --- |
| Level Complete | 完成本关获得 |
| Ture Ninja | 在本关获得 17000 个乐高币 |
| Collectables | 获得本关的两枚角色乐高币。第一枚在开始通过的第一座桥后，周围都是建筑物的村庄内，破坏上方的建筑物搭建起充电装置，发射雷电炮弹给充电装置充电后即可获得；第二枚就在会被炮弹锁定的很长的道路上，走到道路一半位置画面上方有一条小道，进入小道内的正中央即可获得 |
| Ligntning Reflexes | 在通过会被炮弹锁定的道路上，不被任意炮弹击中的情况下过关 |
| Tread Softly | 不用武器攻击，累计踩死 10 名敌人即可获得 |

## Chen's Palace

1. 在一开始的区域就会有大量的敌人出现，先将所有敌人全灭，其中一名敌人会掉落绿色的剑，先将其放在二层中央拿着无数剑的绿色雕像上。接下来破坏一层右边的积木，切换 Cole（Jungle）发动地震将右边柱子上绿色的剑震下来，拿着它装到中央的绿色雕像上，最后一把剑在二层左边的积木内，三把剑全部装在雕像上后一层左边房间的门会开启，进入里面破坏屋顶的靶子，将掉落的积木搭建在一起后发动风暴之眼，这样能弹到之前无法到达的三层。

2. 在三层先消灭所有敌人后进入右边的房间，切换 Cole（Jungle）抬起电视机砸坏墙壁后，从墙壁外爬到另一层，这里依旧有不少敌人，破坏这里三座艺术品雕像还可以完成一块积木收集项目，在右边第二幅画前切换 Kai（Jungle）将其切开能够得到一枚角色乐高币。接下来切换 Zane（Titanium）释放冰冻光线将喷泉冻结起来跳到更高层。剧情后玩家需要根据提示来给 NPC 配菜，正确的食物是米饭 + 炸肉 + 炸虾，在不同颜色的装置上发动风暴之眼可以改变每一层的配菜，全部正确后放在食物传送带上即可开门过关。



| 项目名称 | 说明 |
|---|---|
| Level Complete | 完成本关获得 |
| Ture Ninja | 在本关获得 17000 个乐高币 |
| Collectables | 获得本关的两枚角色乐高币。第一枚的位置比较隐蔽，在利用跳跳板进入第三层后，在有骷髅头的房间前切换角色 Wyplash 开启骷髅密码，进入房间后让 Dareth 与企鹅对话支开它，然后用 Kai 的火焰光线攻击红色的冰柜积木箱子就会出现（注意攻击的角度多转动一下，这里攻击不会有可能无法融化箱子上的冰，笔者就在这里被卡了一下）；第二枚在艺术品房间内，右边数第二幅画前使用 Kai 的火焰光线将画切开获得 |
| Priceless | 从三层的窗户进入到艺术品房间后，破坏艺术画前方的三座艺术品雕像完成 |
| Junk Food | 在本关配菜的小游戏中，先搭配错误的食物放置在食物传送带上 |

# 第十章 Between Worlds

## Portal Dive

纯飞行关卡，本关飞行的方式从头到尾几乎都是一样的，按□可以进行射击、○键可以发动射线攻击、按△可以切换操作角色、按 × 键可以进行短距离的旋转攻击。注意空中漂浮的积木石块，后期在墙壁周围还会突然出现冰柱，不要贴着墙壁飞行。

| 项目名称 | 说明 |
|---|---|
| Level Complete | 完成本关获得 |
| Ture Ninja | 在本关获得 15000 个乐高币 |
| Collectables | 获得本关的两枚角色乐高币。两枚乐高币分在一开始的乐高币圈和最后飞行区域中某个漂浮的积木石块内，飞行的时候尽量多破坏积木石块，多试几次就能得到 |
| Fire and Ice | 使用 Kai 和 Zane 分别击破漂浮的 3 块积木，注意当一人已经击破 3 块的情况下再击破是没有效果的，必须按△键切换另一人才会继续累计击破数 |
| Dragon Drop | 使用旋转攻击累计击破漂浮的 3 块积木，旋转攻击需要按 × 键才能发动，注意靠近积木块再使用，旋转的距离比较短 |

## Dimensional Space

1. 开始后先操作 Samurai X 将正前方大门上的钩子拉下来，大门顶部的道具积木会掉落到地上并出现 3 名敌人，将敌人清理干净后回收道具积木并往左边探索。在平台上切换 Cole（Jungle）发动地震技能让左边的积木变成喷泉，再让 Zane（Titanium）冻结它，这样根据提示就能到达有浮游平台的位置。跳到浮游平台上来到更高的区域。走到该区域尽头，切换 Kai（Jungle）将冰块融化，再将出现的积木搭建起来，跳到积木上就能一路滑回最初的位置并得到第二块道具积木。

2. 接下来往右边探索，通过吊桥后切换 Lloyd（Techno）清除对面的黑雾，再让 Sensei Wu 丢棍子到对面的平台上荡过去，快速往上攀爬到达右边更高的区域（这里必须速度要快不要迟疑，一气呵成不然会滑落到深渊里），到达最上方的平台后切换 Lloyd（Techno）在绿色的积木上发动技能，搭建出龙头就能获得第三块道具积木（完成后将龙头吐出的积木搭建起来，弹进龙头能就能快速回到最初的区域）。将再次出现的敌人清理干净并调查中央的积木，切换 Samurai X 完成拼装积木的小谜题后再在出现的新积木上发动风暴之眼，将对面的骷髅大门升起后过关。




| 项目名称 | 说明 |
|---|---|
| Level Complete | 完成本关获得 |
| Ture Ninja | 在本关获得 10000 个乐高币 |
| Collectables | 获得本关的两枚角色乐高币。第一枚在右边区域的第一个小平台上，在到达该平台的桥上就能看到该乐高币位于平台最上方的角落内，注意它被岩石挡住了，不仔细看的话很容易看漏，靠近平台边缘就能获得；第二枚在左边通过升降岩石平台的区域，很明显的一个骷髅密码，切换角色 Wyplash 开启骷髅密码即可获得 |
| What Goes Down | 在本关左边的区域内，有一个地方需要乘坐不停从下方往上升起的岩石才能到达上方平台的地方，跳到升起的岩石上不要动，一直等它自动上升到最顶部时会自动返回最下方，自动返回时这枚积木收集项目就会跳出来 |
| Don't LookDown | 完全没有掉落到深渊的情况下通过本关 |

## Final Showdown



最终 BOSS 战，BOSS 的攻击方式很单调，几种攻击的动作明显不说，还会出现慢动作提示，惟一要注意的是远距离的火焰攻击，当其剑插入地下时一定要快速移动，否则所站的位置会出现火焰攻击玩家。开始先切换 Zane（Titanium）使用冰冻光线不断攻

击BOSS，当右上角BOSS的血量下降到0时会被冻结并散架，中央核心的操作者会暴露出来，往死里抽他吧。将其血量降低到一定程度后它会复原，此时属性会变化一次，接下来是冰属性，切换Kai（Jungle）使用火焰光线不断攻击它，要注意这个形态下它缩成一团冰时玩家的攻击是无效的。一样将其右上角的体力削减完后它又会散架，依旧是爆揍它。第三次情况比较特殊，需要切换Cole（Jungle）使用地震技能弄出石块攻击它，当其倒地时绕到背后切换Jay（Jungle）往它背后的充电装置上充电，一次就能搞定它，但要小心它倒地时间比较短，速度一定要快。剧情后BOSS会逃走，将出现的绿色积木搭建起来，切换Lloyd（Techno）拼出绿色的机器人，追上BOSS并发动风暴之眼，将周围的积木吸过来就能慢慢欣赏通关动画了

| 项目名称 | 说明 |
|---|---|
| Level Complete | 完成本关获得 |
| Ture Ninja | 在本关获得9000个乐高币 |
| Collectables | 获得本关的两枚角色乐高币。第一枚就在平台最左边，切换Kai（Jungle）将金色的积木破坏后获得；第二枚先将区域中央的积木破坏后，再切换角色Misako发动探索技能，很快就能挖出来 |
| Take Five | 当BOSS的机器人散架后，切换5种属性的忍者分别打他一下就能获得（注意只要打中一下即可，无论什么方式的攻击都可以） |
| Super Effective | 过关前不被BOSS的巨大机器人攻击到 |




# 白金奖杯攻略

| 奖杯总数 | 35 | 铜杯 | 20 | 银杯 | 9 | 金杯 | 5 | 白金 | 1 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

| 白金难度 | 3/10 |
|---|---|
| 白金所需时间 | 25 ~ 30小时 |
| 在线奖杯 | 0 |
| 最少通关次数 | 1次 |

| 有无可能错过的奖杯 | 无 |
|---|---|
| 奖杯BUG或事故 | 无 |
| 硬件需要 | 无 |

## 白金综述

拥有白金神作称号的“《乐高》系列”依旧是名不虚传，本次的白金奖杯的难度也是非常低。通关一次后可以收集到40%左右的奖杯，按照主线流程中所有乐高积木收集项目的方法再依次走一遍关卡，很快就能达到90%以上的奖杯完成率，笔者极力建议玩家先将所有乐高积木收集项目和10块红色积木拿到，这样可以轻松买下所有乐高币角色。剩下的就是一些要求比较特殊的奖杯，例如Solid Snike、Hypnosisss以及Surprise Party等等，根据以下的奖杯攻略提示切换特定的角色马上就能拿到。




### Master of Soinjitzu（白金）

取得条件：获得该奖杯外的所有奖杯

### Level With Me（金杯）

取得条件：完成所有关卡中的“Level Complete”类积木收集

### Deep Pockets（金杯）

取得条件：完成所有关卡中的“Ture Ninja”类积木收集

### Not So Humble Collector（金杯）

取得条件：完成所有关卡中的“Collectables”类积木收集

### Challenge Accepted（金杯）

取得条件：完成所有关卡中所有的积木收集项目（不包含忍者大地图上的几个积木收集项目）

奖杯说明：只要按照本篇攻略的收集方法，完成每个关卡中的5项积木收集项目，合计完成150个积木收集项目即可跳出该奖杯。完成该奖杯的同时以上3个金杯是必定完成的。

### Character Party（金杯）

取得条件：解锁所有的乐高角色（只要求解锁不要求购买）

奖杯说明：所有乐高角色在完成了上一个“Challenge Accepted”金杯的情况下，还需要破坏忍者大地图上的5种不同颜色的积木就可以跳出该奖杯，这些积木的颜色和位置非常容易分辨，不同颜色每种各有5块，一共25块积木，乘飞龙绕着忍者岛一圈即可完成该奖杯。

### Martial Arts Expert（银杯）

取得条件：累计完成50次终结技

奖杯说明：这个终结技的定义比较广泛，使用角色连续攻击后，角色可以使用一些例如投技、分身技，或者一击必杀技等比较明显的终极技，累计使用50次终结敌人就能获得，这个奖杯不需要刻意去获得，遇到敌人就多攻击，在通关前肯定是100%能拿到的。

### I Know Spinjitzu（银杯）

取得条件：累计使用风暴之眼打倒100名敌人

奖杯说明：忍者型角色专用的技能风暴之眼，注意无论是哪个属性的风暴之眼，只要是风暴之眼打倒的敌人都计算在内。

### Surprise Party（银杯）

取得条件：以隐身状态打倒10名敌人

奖杯说明：这个奖杯获得方法比较特殊，需要先获得会隐身的角色例如“Pythor P Chumsworth”，然后将其切换出来持续按□键进入隐身状态，此时敌人是不会主动攻击的，连点□键使用投摔技将敌人干掉，累计用此法消灭10名敌人即可跳出该奖杯，需要注意的是每使用一次攻击后角色都会解除隐身状态，需要按□键再次进入隐身状态。

### Hypnosisss（银杯）

取得条件：累计催眠10名敌人

奖杯说明：同上一个奖杯，需要会使用催眠光线的角色例如“Skales”，将其切换出来后按○键发射催眠光线将敌人催眠后，靠近按□键将其一击必杀，累计用此法消灭10名敌人就会跳出该奖杯，注意催眠光线发动时是可以转向的，能够同时催眠多个敌人。

### Ninja Go
取得条件：解锁所有的忍者类（Ninja）系列的积木角色
奖杯说明：注意该类要求收集指定乐高角色的奖杯只要求获得角色乐高币即可，不需要将角色购买为可使用的状态。包含该奖杯在内的以下4个奖杯在完成金杯Character Party时必定会全部获得，具体可参考攻略中每关积木收集项目部分。另外注意除了关卡中获得的角色乐高币外，忍者大地图上的5个积木项目收集中也有包含该类奖杯要求所需获得的角色乐高币。

### Slither Pit
取得条件：解锁所有蛇怪类（Serpentine）系列的积木角色

### Bad to the Bone
取得条件：解锁所有骷髅类（Skulkin）系列的积木角色

### Nindroids 2.0
取得条件：解锁所有机器人类（Nindroid）系列的积木角色

### Tournament of Elements
取得条件：解锁所有竞标赛类（Tournament）系列的积木角色

### Tournament of Elements
取得条件：完成第一章

### Snakes in the Sand
取得条件：完成第二章

### Earth to Cole
取得条件：完成第三章

### Volcanic Activity
取得条件：完成第四章

### Chill Out
取得条件：完成第五章

### Fully Charged
取得条件：完成第六章

### Not my Vault
取得条件：完成第七章

### Finders Keepers
取得条件：完成第八章

### Bitter Suite Memories
取得条件：完成第九章

### Out Of This World
取得条件：完成第十章

### Dragon's Eye View
取得条件：解锁忍者岛地图上所有的区域
奖杯说明：这个奖杯的界定完成条件也是比较模糊，一般来说进入第十章就会自动解锁，如果还没拿到的话返回大地图绕着忍者岛从头到尾飞一圈就会跳出来。

### Scrap That
取得条件：完成关卡中所有的积木拼搭小游戏
奖杯说明：拼装乐高积木的迷你小游戏，基本都是主线剧情中需要使用的，通关时必定获得。

### Tornado of Creation
取得条件：完成所有关于风暴之眼的谜题
奖杯说明：一些需要风暴之眼来解开的机关，全部完成后获得，这个也是在通关后必定获得的奖杯，没有任何难度。

### I Dareth You
取得条件：使用第七章第二关出现的新角色Dareth累计打倒10名敌人
奖杯说明：也是累计型奖杯，当其加入后返回大地图找一关敌人比较多的关卡马上就能完成。

### The Purple One
取得条件：收集一个紫色的乐高币
奖杯说明：这个奖杯非常简单，在通关过程中见到价值10000的紫色币获得后即可。

### Unstoppable Object
取得条件：在驾驶摩托车的关卡中，使用摩托车撞死累计20名的敌人
奖杯说明：同样是累计型奖杯，撞击的时候按□键加速撞击的话撞死敌人是不会损失体力的（需要左上角有能量槽），当然直接损失体力撞死也会累计数量。

### Burn Nation
取得条件：在忍者大地图上累计破坏10块可破坏的积木（积木收集项目）
奖杯说明：就是忍者大地图上不同颜色的积木，一共25块，无论是什么颜色累计破坏10块就能跳出该奖杯。



### Hit and Missile
取得条件：在飞行关卡中用导弹累计破坏6架敌方的飞机
奖杯说明：在乘坐飞机的关卡中(不是飞龙)，左上角有能量的情况下○键锁定敌方飞机猛轰，累计击坠6架敌方飞机即可。

### Bad Breath
取得条件：在龙飞行的关卡中，使用普通攻击击破3名敌人
奖杯说明：乘骑飞龙的关卡中按○喷射火球击破3名敌人完成。

### Solid Snike
取得条件：将角色Snike切换为同伴，和他在一个关卡中累计打倒10名敌人后完成
奖杯说明：这个奖杯必须制定特定角色Snike，这个角色必须先获得他的乐高币再购买才能使用，切换他在一个关卡中累计打倒10名敌人获得，找敌人比较多的关卡例如第九章第三关“Chen's Palace”，这一关一开始就会出现大量敌人，很快就能完成。



FEATURE INFORMATION EXPRESS GUIDE

文 果汁 美编 咕噜

**自从黄金版推出后，《Persona4》系列可谓是大红大紫，推出了不少衍生作品。所幸每款作品都有着不错的素质，本次劲作带来的《彻夜热舞》亦不例外，下面就让我们来了解一下系统与奖杯的获取方式吧。**




| MUG | Persona4 彻夜热舞 | | | 必需记忆卡 |
|---|---|---|---|---|
| | ペルソナ4 ダンシング・オールナイト | | | 2752MB |
| | Atlus | 2015年6月25日 | 日版 | 1人 |
| 零售版：7538日元/下载版：6980日元 | | 对应PSV TV | | 对应玩家年龄：12岁以上 |

## 音乐游戏界面



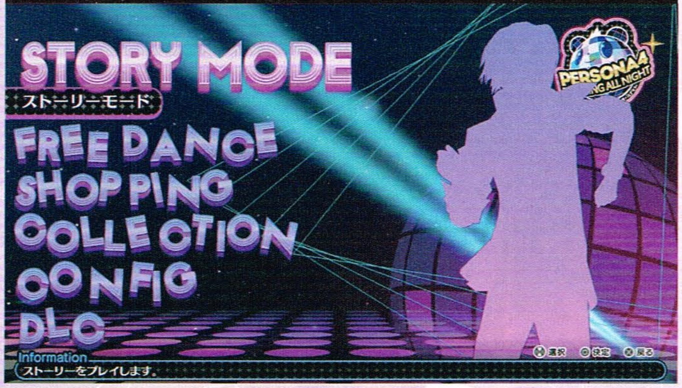

| | | | |
|---|---|---|---|
| ❶ | 最高分数 | ❹ | 现在的分数 |
| ❷ | 干劲槽 | ❺ | 音符对应图标 |
| ❸ | FEVER 槽 | ❻ | 蓝圈和 FEVER 圈的判定线 |

注：干劲槽分为“红色”、“黄色”、“白色”、“绿色”、“彩色”五个阶段。

# 系统介绍

## 菜单说明

### 主界面




| 名称 | 功能 |
|---|---|
| STORY MODE | 欣赏故事模式 |
| FREE DANCE | 自由选择乐曲与舞伴游玩节奏游戏 |
| SHOPPING | 能购买 FREE DANCE 里使用的服装与道具 |
| COLLECTION | 观看各种资料、分数以及排名 |
| CONFIG | 变更系统设定 |
| DLC | 前往 PSN 购买追加道具 |

## 操作方式

### 剧情部分

| 键位 | 功能 |
|---|---|
| 方向键 | 选择选项 |
| ○ | 决定选项、推进对话 |
| × | 推进对话 |
| △ | 高速推进对话 |
| □ | 关闭对话框 |
| START | 暂停菜单 |
| SELECT | 显示先前对话 |

### 音乐游戏部分

在音乐游戏里会用到“↑”、“←”、“↓”、“△”、“○”、“×”以及摇杆 7 个键位，其中前六个都会在游戏里以图标直观地表示出来，只要把握节奏，在音符与对应图标重合时按键即可。而从画面中间往外扩散的蓝圈与 FEVER 圈即是使用摇杆，和其他键位一样，一旦蓝圈到达指定位置时便可以推动摇杆完成判定。

注：虽然在游戏教程里面要求摇杆要转大半圈，但是实际上只要明显地推动一下摇杆也会满足要求。

## 乐曲

在“FREE DANCE”模式里的乐曲基本通过特定乐曲逐步解锁出来，无论哪种难度过关皆可。通过乐曲需要在结束时让干劲槽达到绿色或彩色的状态，如果中途干劲槽跌至红色以下时就会直接结束游戏，算作“NOT CLEAR”。要乐曲达到高分，COMBO 是至关重要的，FULL COMBO 还有额外的金钱奖励，想要刷钱的玩家可以积极以 FULL COMBO 为目标。后表会列出解锁乐曲的条件。



| 乐曲解锁方式 | |
|---|---|
| 乐曲 | 解锁条件 |
| specialist | 初期 |
| Pursuing My True Self（Shinichi Osawa Remix） | 完成《specialist》 |
| Your Affection（Daisuke Asakura Remix） | 完成《Pursuing My True Self（Shinichi Osawa Remix）》 |
| NOW I KNOW（Yuu Miyake Remix） | 完成《Your Affection（Daisuke Asakura Remix）》 |
| Signs Of Love | 完成《NOW I KNOW（Yuu Miyake Remix）》 |
| Heartbeat，Heartbreak | 完成《Signs Of Love》 |
| Your Affection | 初期 |
| Time To Make History | 完成《Your Affection》 |
| Shadow World（ATLUS Kozuka Remix） | 完成《Time To Make History》 |
| Like a dream come true | 完成《Shadow World（ATLUS Kozuka Remix）》 |
| Pursuing My True Self（ATLUS Kozuka Remix） | 完成《Like a dream come true》 |
| MAZE OF LIFE | 完成《Pursuing My True Self（ATLUS Kozuka Remix）》 |
| SNOWFLAKES（NARASAKI Remix） | 初期 |
| Heaven（Norihiko Hibino Remix） | 完成《SNOWFLAKES（NARASAKI Remix）》 |
| Shadow World | 完成《Heaven（Norihiko Hibino Remix）》 |
| Time To Make History（AKIRA YAMAOKA Remix） | 完成《Shadow World》 |
| Signs Of Love（TK Remix） | 完成《Time To Make History（AKIRA YAMAOKA Remix）》 |
| ジュネスのテ－マ（歌入り） | 完成《Signs Of Love（TK Remix）》 |
| Dance！ | 初期 |
| Best Friends | 完成《Dance！》 |
| Heartbeat，Heartbreak（TOWA TEI Remix） | 完成《Best Friends》 |
| Backside Of The TV（Lotus Juice Remix） | 完成《Heartbeat，Heartbreak（TOWA TEI Remix）》 |
| Pursuing My True Self | 完成《Backside Of The TV（Lotus Juice Remix）》 |
| Best Friends（Banvox Remix） | 完成《Pursuing My True Self》 |
| Reach Out To The Truth（Dancing on PERSONA STAGE） | 完成《Electronica In Velvet Room》、《カリステギア》、DLC 歌曲以外的全 24 曲 |
| カリステギア | 完成《Reach Out To The Truth（Dancing on PERSONA STAGE）》 |
| Electronica In Velvet Room | 通关故事模式后去商店购买道具“白蝶贝のブロ－チ” |

## 判定与乐曲评价

判定指音符与界面图标重合时的准确度。准确度按从低到高排名分为“MISS”、“GOOD”、“GREAT”、“PERFECT”四种判定。其中“MISS”会让干劲槽下降，一定要尽量避免；而“GOOD”则不会对干劲槽有影响；“GREAT”与“PERFECT”均会让干劲槽上涨。

本作的乐曲评价比较单纯，分为三种。

NOT CLEAR：没有通过乐曲，中途结束或是乐曲结束时干劲槽仍为白色以下。

BRILLIANT：通过乐曲或者 FULL COMBO（含 GOOD 判定）时的评价。

KING CRAZY：最高评价，必须 FULL COMBO 而且不含 GREAT 以下的判定，蓝圈包含其中。

## FEVER 时间（フィ－バ－）

乐曲内除了会出现蓝圈，还会出现标有 FEVER 字样的彩色光圈，成功判定彩圈时 FEVER 槽会上涨 1 点。当 FEVER 槽达到 3 点时便会让乐曲插入“FEVER 时间”。在 FEVER 时间下除了干劲槽会提升更快外，还可触发双人舞蹈，下文会讲解双人舞蹈详情。



## 舞伴

每首乐曲都会有一个固定的舞者，而大多数乐曲都会有舞伴加入进行双人舞蹈（**コミュフィ－バ－**）。双人舞蹈的出现条件是 FEVER 时间里干劲槽为绿色或彩色，舞伴的解锁并不要求进入双人舞蹈，只要满足解锁条件即可。下表会列出所有乐曲（不含 DLC 曲目）舞伴的解锁条件，方便大家对照奖杯条件。

舞伴解锁方式

| 曲名 | 舞者 | 解锁舞伴 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 通过故事模式 | 通过 EASY 难度 | 通过 NORMAL 难度 | 通过 HARD 难度 | 其他条件 |
| specialist | 鸣上悠 | – | – | – | – | – |
| Pursuing My True Self（Shinichi Osawa Remix） | クマ | 花村阳介 | 白钟直斗 | 里中千枝 | 久慈川りせ | マ－ガレット |
| Your Affection（Daisuke Asakura Remix） | 真下かなみ | 堂岛菜々子 | クマ | 久慈川りせ | 鸣上悠 | – |
| NOW I KNOW（Yuu Miyake Remix） | 久慈川りせ | 白钟直斗 | 真下かなみ | クマ | 鸣上悠 | – |
| Signs Of Love | 白钟直斗 | クマ | 天城雪子 | 巽完二 | 花村阳介 | – |
| Heartbeat,Heartbreak | 天城雪子 | 鸣上悠 | 里中千枝 | 白钟直斗 | クマ | – |
| Your Affection | 花村阳介 | 里中千枝、天城雪子 | クマ | 鸣上悠 | 巽完二 | – |
| Time To Make History | 鸣上悠 | 巽完二 | 堂岛菜々子 | 里中千枝 | 白钟直斗 | マ－ガレット |
| Shadow World（ATLUS Kozuka Remix） | 堂岛菜々子 | 真下かなみ | 白钟直斗 | 鸣上悠 | 天城雪子 | – |
| Like a dream come true | クマ | 巽完二 | 鸣上悠 | 天城雪子 | 花村阳介 | マ－ガレット |
| Pursuing My True Self（ATLUS Kozuka Remix） | 里中千枝 | 花村阳介 | 天城雪子 | 久慈川りせ | 巽完二 | – |
| MAZE OF LIFE | 鸣上悠 | 久慈川りせ | 堂岛菜々子 | 里中千枝 | 白钟直斗 | マ－ガレット |
| SNOWFLAKES（NARASAKI Remix） | 天城雪子 | 里中千枝 | 久慈川りせ | 巽完二 | 花村阳介 | |
| Heaven（Norihiko Hibino Remix） | 白钟直斗 | 巽完二 | 鸣上悠 | 久慈川りせ | 里中千枝 | – |
| Shadow World | 真下かなみ | 堂岛菜々子 | 久慈川りせ | 花村阳介 | 巽完二 | – |
| Time To Make History（AKIRA YAMAOKA Remix） | 巽完二 | 久慈川りせ、クマ | 天城雪子 | 白钟直斗 | 鸣上悠 | – |
| Signs Of Love（TK Remix） | 鸣上悠 | 天城雪子 | 巽完二 | 花村阳介 | 久慈川りせ | |
| ジュネスのテ－マ（歌入り） | 堂岛菜々子 | 真下かなみ | 花村阳介 | 鸣上悠 | クマ | – |
| Dance！ | 鸣上悠 | クマ、真下かなみ | 花村阳介 | 堂岛菜々子 | 巽完二 | マ－ガレット |
| Best Friends | 巽完二 | 白钟直斗 | 鸣上悠 | 花村阳介 | 里中千枝 | – |
| Heartbeat,Heartbreak（TOWA TEI Remix） | 堂岛菜々子 | 真下かなみ | 里中千枝 | 巽完二 | 久慈川りせ | – |
| Backside Of The TV（Lotus Juice Remix） | 花村阳介 | 鸣上悠 | 白钟直斗 | クマ | 久慈川りせ | – |
| Pursuing My True Self | 久慈川りせ | 真下かなみ | 巽完二 | 天城雪子 | 里中千枝 | – |
| Best Friends（Banvox Remix） | 里中千枝 | 天城雪子 | クマ | 白钟直斗 | 鸣上悠 | – |
| Reach Out To The Truth（Dancing on PERSONA STAGE） | 鸣上悠 | – | – | – | – | – |
| Electronica In Velvet Room | マ－ガレット | – | 花村阳介 | 天城雪子 | クマ | 鸣上悠（通过 ALL NIGHT 难度） |

注：舞伴マ－ガレット只要通过了乐曲《Electronica In Velvet Room》后便会出现。

## 故事模式

虽说是音乐游戏，但本作收录的故事剧本也是下了一番功夫。不仅全程语音，还多达八个章节，喜欢《Persona4》的玩家可以好好享受剧情。本作的故事发生在《Persona4》后，主人公鸣上悠与伙伴们受到久慈川理世（久慈川りせ）的邀请，出演羁绊庆典的节目，然而在练习期间却遭遇了神秘失踪的事件，为了解开谜题，特别搜查队再次出动！

在开始故事模式时可以选择难度，不过本作的最高难度“ALL NIGHT”并不会出现在故事模式里。

**ビギナ－**：不擅长音乐游戏，只想享受剧情的玩家可选择的难度。（以EASY为主）

**スタンダ－ド**：对音乐游戏有一定心得的玩家可选择的难度。（以NORMAL为主）

### 隐藏章节

在“FREE DANCE”模式里通过所有乐曲（不含DLC乐曲）后，再通过解锁的最终乐曲《**カリステギア**》，就能在故事模式通关后解锁新的章节，实际内容为本作故事的前日谈。




## 道具说明

在“SHOPPING”界面里可以购买到多种多样的道具，包括服装、饰品与影响乐曲难易度的道具。当购买了所有与乐曲相关的道具后才会解锁本作的最高难度“ALL NIGHT”。为方便玩家，下表会列出与乐曲相关的道具效果与解锁方法。只要在SET UP选择CUSTOM→**プレイカスタム**就可以设置在乐曲里使用的道具。至于服装与饰品的解锁条件基本上都是买一件解锁一件或是要求花费足够的金钱。个别特殊衣服只要解锁所有乐曲与通关故事模式（包括隐藏章节）便可购买，下面就不再详细列出。




| 名称 | 效果 | 分数 | P$ | 解锁条件 |
|---|---|---|---|---|
| フィ－バ－ドリンコ | 完成FEVER圈的时候，干劲槽增加量提升 | –10% | –10% | 初期 |
| 强袭の狼烟 | FEVER期间，干劲槽容易增加 | –10% | –15% | 初期 |
| 金刚シ－ルド | 减轻干劲槽的削减量 | –10% | –15% | 初期 |
| 地返しの玉 | 就算干劲槽低下也不会让乐曲中途结束 | –10% | –10% | “FREE DANCE”里乐曲中途结束一次 |
| 乐胜命中テ－プ | 就算判定为“GOOD”也可让COMBO继续 | –10% | –30% | “FREE DANCE”里通过3首以上NORMAL难度以上的乐曲 |
| 辰姬神社のお守り | 增加通过乐曲时获得的P$ | 0% | +50% | “FREE DANCE”里通过3首以上HARD难度以上的乐曲 |
| フィ－バ－ロイヤルZ | 必定发生双人舞蹈且干劲槽大量增加 | –10% | –20% | 通过“FREE DANCE”里所有乐曲 |
| 全ノ－トの真球 | 即使按到不同按键，音符也能成功判定 | –10% | –50% | 购买了5万P$时价ネット的商品 |
| 人生逆回转读本 | 反转音符的出现方向 | +5% | +10% | 初期 |
| 汉、それはランダム | 音符会在各种方向出现 | +10% | +100% | 使用“人生逆回转读本”通过一次乐曲 |
| 弱虫先生、宙に消ゆ | 音符会在中途消失 | +5% | +50% | 使用在时价ネット里贩卖的任意书本并通过一首乐曲 |
| 弱虫先生、再び现る | 音符会在中途出现 | +5% | +50% | |
| スロ－ライフの教え | 音符的速度变成超低速 | +10% | +150% | 在プレイカスタム里将“ノ－トスピ－ド”调成“1”并通过一首乐曲 |
| 汉なら、猛ダッシュ | 音符的速度变成超高速 | +10% | +150% | 在プレイカスタム里将“ノ－トスピ－ド”调成“7”并通过一首乐曲 |
| THE・缓急自在 | 音符的速度高低不定 | +5% | +50% | 使用“汉なら、猛ダッシュ”、“スロ－ライフの教え”并各自通过一首乐曲 |
| THE・心眼 | 不显示音符 | +100% | +800% | 购买《THE・心眼》以外的所有书本 |
| 白蝶贝のブロ－チ | 购买后追加乐曲《Electronica In Velvet Room》 | – | – | 通关故事模式 |

# 奖杯攻略



## 白金综述

| 奖杯总数 | 40 | 铜杯 | 21 | 银杯 | 15 | 金杯 | 3 | 白金 | 1 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

本作的音乐游戏部分虽然不好上手，但是奖杯的难度设置却很低。大部分时间只会花费在通关故事模式与解锁乐曲上，做到这两点后大部分奖杯都能取得。即使是不擅长音乐游戏的玩家面对奖杯要求的HARD难度时，也可以通过使用道具来减低难度。

| 白金难度 | 4/10 |
|---|---|
| 白金所需时间 | 10小时以上 |
| 在线奖杯 | 0 |
| 最少通关次数 | 1次 |
| 有无可能错过的奖杯 | 无 |
| 奖杯BUG或事故 | 无 |
| 硬件需要 | 无 |

**ダンシング☆オ－ルナイト**（白金）
**取得条件**：获得除该奖杯外的所有奖杯

**饗宴の始まり**（铜杯）
**取得条件**：通过故事模式第一章（chapter1）

**今夜は乐しかったわ**（铜杯）
**取得条件**：救助了左山ともえ

**お片付けの时间**（铜杯）
**取得条件**：救助了右岛すもも

**舞台は满员御礼**（铜杯）
**取得条件**：救助了中原のぞみ

**サ－カスはおしまい**（铜杯）
**取得条件**：救助了上杉たまみ

**ばいばいクマ**（铜杯）
**取得条件**：通过故事模式第四章（chapter4）

**女帝の落城**（铜杯）
**取得条件**：救助了落水镜花

**GO！绊ダンサ-ズ** 金杯
取得条件：向ミクラタナノカミ转达了思念
奖杯说明：通过故事模式的乐曲《Reach Out To The Truth（Dancing on PERSONA STAGE）》。

**历史の证人** 铜杯
取得条件：观赏了包括前日谈的所有故事
奖杯说明：前日谈的解锁方法参考前文的“隐藏章节”。

**狂宴の始まり** 铜杯
取得条件：マ－ガレット参战
奖杯说明：通过乐曲《Electronica In Velvet Room》，解禁方法可参考前文“乐曲解锁方式”。

**さらなる高みへ** 银杯
取得条件：解禁最高难度“ALL NIGHT”
奖杯说明：购得所有道具就能解锁此难度。

**身だしなみ注意** 铜杯
取得条件：第一次购买换装道具（コスチュ－ム）

**ベストドレッサ-** 银杯
取得条件：购买了半数的换装道具

**クロ-ゼットいっぱいの梦** 金杯
取得条件：购买了所有换装道具

**宝石商** 银杯
取得条件：购买了所有饰品（アクセサリ－）

**时价ネット依存症** 银杯
取得条件：在“SHOPPING”模式里购买了所有道具

**ネットのお得意样** 银杯
取得条件：在“SHOPPING”模式里使用了合计50万的P$（金钱）

**あの感动をもう一度** 铜杯
取得条件：在“SCORE”里观看录像资料
奖杯说明：前往“COLLECTION”模式，选择“SCORE”观看任意乐曲录像。

**我は汝、汝は我** 铜杯
取得条件：完成资料库的收集
奖杯说明：解锁全乐曲，观看全剧情后进入“COLLECTION”模式的“DATA BASE”看一次资料。

**闭店ガラガラ** 铜杯
取得条件：在乐曲途中退出游戏
奖杯说明：在乐曲途中按START然后退出即可。

**ようこそダンスフロアへ** 铜杯
取得条件：在“FREE DANCE”模式里通过任意一曲

**パ-ティは终わらない** 银杯
取得条件：在“FREE DANCE”模式里通过所有乐曲

**系がりやすさNO1** 银杯
取得条件：任意一曲达成FULL COMBO
奖杯说明：此奖杯不限难度，无论是降低乐曲难度还是使用道具达成条件均可取得。

**マ-ベラスエンタ-テイナ-** 银杯
取得条件：任意一曲获得最高评价“KING CRAZY”
奖杯说明：此评价要求不能出现GREAT以下的判定，同样不限难度。

**ミス？何それおいしいの？** 银杯
取得条件：完成任意一曲，且没有出现“MISS”判定

**パ-フェクトマン** 银杯
取得条件：选择难度HARD以上的乐曲，达成一半以上的PERFECT判定过关

**己の记录を越えてゆけ** 铜杯
取得条件：更新自己的最高分数纪录

**オシャレ传道师** 铜杯
取得条件：更换服装开始音乐游戏

**ちょい足しレシピ** 铜杯
取得条件：带上饰品开始音乐游戏

**こだわりコ-ディネ-ト** 铜杯
取得条件：更换了全人物的服装开始音乐游戏

**ダンサ-の星** 铜杯
取得条件：同时选择提升难度的2个或以上的道具开始音乐游戏
奖杯说明：可以选择EASY或NORMAL的乐曲来降低难度。

**二人三脚** 铜杯
取得条件：触发一次双人舞蹈

**いつでも一绪** 金杯
取得条件：触发30种双人舞蹈

**ナナコン上等** 银杯
取得条件：触发包含双人舞蹈的菜々子所有的舞蹈
奖杯说明：可参考前文的“乐曲解锁方式”与“舞伴解锁方式”来满足条件，后面5个奖杯亦如此。




**梦のアイドルユニット** 铜杯
取得条件：在“FREE DANCE”模式里让りせ与かなみ在舞台共演
奖杯说明：触发两位偶像的双人舞蹈即可。

**先辈かっこいい！** 银杯
取得条件：触发鸣上与りせ所有的双人舞蹈

**赤い女将と绿の成龙** 银杯
取得条件：触发雪子与千枝所有的双人舞蹈

**ジュネスボンバ-** 银杯
取得条件：触发阳介与クマ所有的双人舞蹈

**美女と野兽の狂演** 银杯
取得条件：触发直斗与完二所有的双人舞蹈




作为“《太鼓之达人》系列”在PSV平台上的首部作品，本作收录了大量全新曲目，选曲方面值得称赞，特别是动漫、游戏和Vocaloid三个版块，有不少能引起玩家共鸣的曲目。另外还收录了以任务制推进剧情的“咚咚大冒险”模式，丰富的任务、装备、道具、换装等要素让游戏有着很高的耐玩度，不同难度的选择让各个水平层次的玩家都能找到属于自己的乐趣。

| MUG | 太鼓之达人 V版 | | | 必需记忆卡 |
|---|---|---|---|---|
| | 太鼓の达人 Vバ-ジョン | | | 607MB |
| | BNE | 2015年7月9日 | 日版 | 1～4人 |
| 零售版/下载版：6145日元 | | 无对应周边 | | 对应玩家年龄：全年龄 |

## 系统讲解

### 基本操作

谱面中的基本鼓点分为红、蓝两色，其中红色鼓点代表击打鼓面，蓝色鼓点代表击打鼓边。本作仅对应按键操作，共有六种不同的操作方式，可在“ゲ－ム设定”→“操作设定”中进行更改。除了普通鼓点外，谱面里还有其他特殊音符，下表进行具体说明。

| 图标 | 对应假名 | 鼓点符号 | 操作方法 |
|---|---|---|---|
| | ドン | 红色小鼓点 | 单击对应鼓面的按键 |
| | ド～ン | 红色大鼓点 | 双击对应左右鼓面的按键，单击计算连击数但得分减半 |
| | カツ | 蓝色小鼓点 | 单击对应鼓边的按键 |
| | カ～ツ | 蓝色大鼓点 | 双击对应左右鼓边的按键，单击计算连击数但得分减半 |
| | 连タッチ | 连打音符 | 快速连打按键增加额外得分，该音符不计算连击数 |
| | ふうせん音符 | 气球音符 | 快速连打对应鼓面的按键一定次数，将气球吹破可获得奖励得分，该音符不计算连击数 |
| | くすだま音符 | 彩球音符 | 快速连打对应鼓面的按键一定次数，打开彩球可获得奖励得分，该音符不计算连击数 |

### 评价

根据歌曲完成的情况，系统会给出三种评价，分别为失败、银王冠和金王冠，准确点击谱面里的鼓点会累积魂槽，累积量达到黄色部分即算作过关，完成歌曲后会给予银王冠作为奖励，如果是全连过关则给予金王冠作为奖励。

### 主菜单选项介绍

本作可游玩的模式包括演奏模式、咚咚大冒险和练习模式，下面列出各选项的用途。

**演奏ゲ－ム：**系列通用的演奏模式，在这里可选择已解禁的所有歌曲的所有难度进行练习，按△进入“オプション”可以选择按键音和谱面特效。

**ドンだ－クエスト：**咚咚大冒险，后文详述。

**太鼓トレ－ニング：**练习模式，进入曲目后按Select键可开启选项菜单，玩家可自行选择歌曲的速度，想练习的小节，切换谱面构造等，是用来熟悉和练习高难度曲目的不二之选。

**きせかえ：**可以给咚酱更换颜色和造型。

**スタンプ帐：**达成条件后可获得印章，获得特定的印章可解锁各种要素。

**追加コンテンツ：**购买和下载追加要素。

**ゲ－ム设定：**游戏设定，从左到右依次是更换操作方式、设定音量、调整按键的判定时机、观看游戏教程、更换名称以及删除存档。




### 印章

每当玩家达成一定条件后就能获得对应的印章，可以理解为奖杯系统。游戏中部分印章的获得条件会在一开始就注明，获得该印章后，其后续印章的获得条件才会显示出来。获得部分印章后会获得按键音、换装道具、隐藏曲目等奖励。

### 里谱面

完成部分歌曲的鬼难度后，可以开启该曲目的里谱面。里谱面只出现在鬼难度里，难度系数都非常高，是高手挑战自我的不二之选。本作中拥有里谱面的曲目共计 17 首，具体如下。

| 曲目名 |
|---|
| ギミチョコ！！ |
| Star！！ |
| 残酷な天使のテ-ゼ |
| 圣枪爆裂ボ-イ |
| 脑浆炸裂ガ-ル |
| 千本樱 |
| 六兆年と一夜物语 |
| さちさちにしてあげる |
| 千本樱 ver. 小林幸子 |

| 曲目名 |
|---|
| やわらか战车 |
| 白鸟の湖 |
| Let's贡献！～恋の惩役は1,000,000年～ |
| Abyss of hell |
| BLAZING VORTEX |
| Ridge Racer |
| 冬龙 ～Toryu～ |
| Xa |

## 谱面特效

谱面特效可在演奏模式的オプション中选择，可让原本的谱面发生各种变化，为游戏增加难度，本作所有谱面特效如下。

| 图标 | 含义 | 作用 |
|---|---|---|
| | 真打 | 不根据连击数累积分数加成 |
| | 两倍速 | 谱面移动速度变成两倍 |
| | 三倍速 | 谱面移动速度变成三倍 |
| | 四倍速 | 谱面移动速度变成四倍 |
| | 自动 | 自动演奏谱面 |
| | 完美 | 漏掉一个音符立刻演奏失败 |

| 图标 | 含义 | 作用 |
|---|---|---|
| | 特训 | 漏掉一个音符立刻重新开始游戏 |
| | 隐身 | 红蓝鼓点消失，只能根据鼓点下方的假名来判断鼓点的类型 |
| | 镜像 | 原始谱面的红蓝鼓点位置互换 |
| | 小混乱 | 原始谱面的红蓝鼓点发生小变化 |
| | 大混乱 | 原始谱面的红蓝鼓点发生大变化 |

# 咚咚大冒险（ドンだークエスト）

## 菜单介绍

**メイプルの家**：选择“デッキ”可为角色更换武器、防具、支援道具和必杀技；选择“きせかえ”可给咚酱换装；选择“难易度”则可随意变更难度，共有中辛、辛口和激辛三种难度可选。




**クエストボード**：委托板，可在此接受委托任务，后文详述。

**ミッションボード**：任务板，可在此接受挑战任务，后文详述。

**キズナミッション**：羁绊任务，本作的联机模式，可最多4人联机挑战任务板中的任务。

**出击**：接受任务后选择此项正式开始战斗。

## 游戏方式

这是本作的一个RPG模式，和田兄弟再度被卷入到异世界，和神秘少女梅普露一起利用音乐的力量与敌人战斗。游戏采用了任务制的形式，玩家可在委托板和任务板中接受各种任务，之后选择“出击”即可开始正式的战斗。本作的战斗机制与3DS平台的《太鼓之达人 和田兄弟的时空大冒险》类似，只要不断准确敲击鼓点，我方队伍的成员就会逐渐做出攻击前的准备动作，做出该动作的快慢跟该成员自身的行动速度成正比。继续不断准确敲击鼓点，成员就会发动攻击对敌人造成伤害，如果此时鼓点被漏掉，那么我方成员会取消攻击前的准备动作。打出“良”的数量越多，我方成员准备和攻击的速度越快。而敌方成员的攻击主要取决于我方按键的失误，只要按出的不是“良”，敌人就会逐渐蓄力并发动攻击，漏掉的按键数越多，敌人的行动速度也就越快，反之如果全程都打出“良”的判定，那敌人就没法行动了。不过本作中，我方只有咚酱跟梅普露两人是拥有战斗力的，想提升伤害就只能靠装备、支援道具和换装的属性堆积来提升自身的实力。



## 战斗类型

根据任务条件的不同，战斗的类型大致分为打倒敌人、将敌人HP削减到一半以下、达到指定分数、达到一定击打数、某种判定达到一定数量等，玩家需要满足曲目的要求后才能顺利完成任务。另外需要注意的是，与敌人战斗时，歌曲的谱面中会夹杂大量炸弹，不小心按到会损失HP，在战斗过程中一定要尽可能避开。除此之外，根据场景和敌人的不同，还会出现妨碍玩家视线的阻碍型要素，高难度下需要玩家有一定的背谱能力才能顺利过关。



## 等级

在该模式下，完成任务后可获得名声值，将名声值蓄积到可以升级的程度后，委托板里会追加一个用于提升等级的任务，完成后即可顺利升级并开启下一个等级的各种任务。升级并不会直接提升玩家自身的实力，不过越后期的任务完成后可获得的奖励越优质，进行装备后也相当于变相提升实力了。




## 换装

游戏主菜单界面和咚咚大冒险的“メイプルの家”界面里都有换装（きせかえ）这一选项，玩家可以在这里更换咚酱的颜色和造型。不过在咚咚大冒险模式里，换装除了可更换造型外，每件服装还拥有特定的能力，可以增强玩家队伍的实力或获得一些特殊效果。换装道具可通过获得特定印章或在咚咚大冒险模式中完成任务获得。



## 构筑装备组

该模式中，装备和道具并不是直接装在某个角色身上，而是需要进行统一构筑。游戏中给玩家准备了5个构筑栏，在其中设定了武器、防具、支援道具和必杀技后，将咚酱与梅普露放置在对应的构筑栏上即视为为其进行了武装。由于本作有属性相克的机制，建议5个构筑栏里的武装搭配分别对应其中一种属性，今后在面对拥有属性的敌人时可快速换成克制对方的装备来作战。



## 属性克制

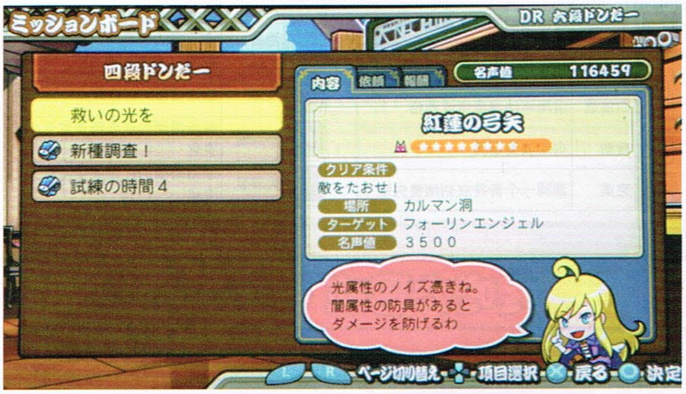
该模式中共有火、水、草、光、暗五种属性，其中水克火、火克草、草克水，光和暗则相互克制。玩家要面对的敌人大多都拥有一个属性，而玩家的大部分武器、装备甚至换装道具也都具备属性，在属性克制的情况下，能对敌人造成更高的伤害，这是变相提升战斗力的重要元素，特别是在面对后期的战斗时，一定要尽量选择克制对方属性的武器来作战。

## 委托板

该模式的大部分任务都集中在此，根据玩家所选难度的不同，这些任务的难度和完成条件都会发生变化，玩家可选择符合自己水平的难度来进行游戏。已完成的任务会以音符符号注明，之后该任务可获得的名声值会减半。名声值累积到可以升级的程度时，该模式下追加用于升级的任务，完成后即可提升等级并开启更高等级的任务。通关后，只要名声值累积到升级所需数量即可提升等级，不再出现升级任务。

## 任务板

和“委托板”一样，都是提供任务的地方，但每个等级给出的任务数量较少。不过该模式下的所有任务难度和完成条件不会因玩家所选难度而改变，后期的高难度任务需要玩家自身的实力达到一定水准后才能完成。




# 委托板全任务一览

注 1：曲目完成条件中的分数、最大连击数、正确击打数、某种判定数量达到指定标准的数值，均为“中辛”难度的标准，这些数值会随着玩家选择难度的提升而增加。

注 2：表格中的红字代表稀有道具，掉落率较低；绿底代表升级任务。

### 十级ドンだー

| 任务名 | 对应曲目 | 完成条件 | 场所 | 目标 | 名声值 | 报酬 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 初めての敵討伐！ | crossing field | 打倒敌人 | マルチアーレ街道 | もふもふオオカミ | 100 | 支援道具：はなちゃん |
| 初めての击退バトル！ | 夏祭り | 歌曲结束时将敌人的HP削减到50%以下 | ポンポーソ山 | ヘビヘビィ | 100 | 支援道具：和田テツオ |
| 初めてのチャレンジ演奏！ | RPG | 分数达到300000点 | マルチアーレ街道 | 木の人形 | 110 | 换装：プリースト（头）、プリースト（身体） |
| そこをどいて！ | 明日への鼓动 | 歌曲结束时将敌人的HP削减到50%以下 | マルチアーレ街道 | ドラゴン | 100 | 支援道具：お面小僧（おかめ） |
| クモは苦手なの | Star!! | 打倒敌人 | ポンポーソ山 | スパイ・ダー | 120 | 支援道具：ニュージエネレーションズ |
| ドンだー修行！ 1 | 天ノ弱 | 正确击打回数达到200次 | ポンポーソ山 | 木の人形 | 110 | 必杀技：アツアツたこやき |
| 十级ドンだーを卒业せよ！ | 君の知らない物语 | 打倒敌人 | マルチアーレ街道 | ビックバード | 150 | 武器：フラムヴェルジュ，防具：フェニックスガード |

### 九级ドンだー

| 任务名 | 对应曲目 | 完成条件 | 场所 | 目标 | 名声值 | 报酬 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 街道定期讨伐 | 恋爱裁判 | 打倒敌人 | マルチアーレ街道 | グラスネーク | 130 | 武器：ハルピュイア，防具：フェザークローク |
| 遗迹の番人? | only my railgun | 打倒敌人 | レリジオーソ遗迹 | ドラゴン | 156 | 必杀技：千羽鹤 |
| 突风の正体 | 恋するフォーチュンクッキー | 歌曲结束时将敌人的HP削减到50%以下 | マルチアーレ街道 | ビックバード | 130 | 支援道具：和田イヌ |
| 梦に向かつて | 残酷な天使のテーゼ | “良”判定达到80次 | ポンポーソ山 | 木の人形 | 143 | 换装：美少女のお面（头） |
| ほんとにドンだー? | Follow Me | 最大连击数达到90 | ポンポーソ山 | 木の人形 | 143 | 换装：ボディビルダー（头） |
| 调查のために | 黑神クロニクル | 歌曲结束时将敌人的HP削减到50%以下 | レリジオーソ遗迹 | ヘルハウンド | 130 | 支援道具：音羽博士 |
| もしかして…… | デジタルモグラ | 歌曲结束时将敌人的HP削减到50%以下 | レリジオーソ遗迹 | キメライオン | 156 | 武器：マーダレスアージ，防具：ブラッディコート |
| ドンだー紧急指令！ | TO MAKE THE END OF BATTLE | 打倒敌人 | ポンポーソ山 | もふもふオオカミ | 130 | 武器：ヴォーパルソード，防具：ミスティクローク |
| 失败しない方法 | ファンタジーゾーン OPA-OPA! -GMT remix- | “不可”判定不超过5次 | ポンポーソ山 | 木の人形 | 143 | 换装：ドリル（头） |
| 街道を解放せよ！ | やわらか战车 | 打倒敌人 | マルチアーレ街道 | ラフレシアン | 195 | 换装：きりかぶ（头）、この木なんの木（身体） |

### 八级ドンだー

| 任务名 | 对应曲目 | 完成条件 | 场所 | 目标 | 名声值 | 报酬 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| お暑いのはお好き? | ideal white | 打倒敌人 | コン・モート火山 | レッドドラゴン | 204 | 换装：溶接マスク（头）、火炎放射器（身体） |
| 追い拂ってほしいの | 圣枪爆裂ボーイ | 歌曲结束时将敌人的HP削减到50%以下 | マルチアーレ街道 | キメライオン | 170 | 支援道具：こだま |
| 暗夜を胁かすもの | 千本樱 | 歌曲结束时将敌人的HP削减到50%以下 | レリジオーソ遗迹 | ブラックドラゴン | 204 | 支援道具：カレクッタ=ドンディー |
| 辉くヘビ | さいたま2000 | 打倒敌人 | レリジオーソ遗迹 | ライトヘビィ | 170 | 武器：ブレスブレイド，防具：イノセントガード |
| 商卖繁盛大忙し！ | さちさちにしてあげる | 正确击打回数达到200次 | ポンポーソ山 | 木の人形 | 187 | 换装：かみなりさま（头）、せんじゅかんのん（身体） |
| 究极のタオル | おしえて くまとも | 打倒敌人 | ポンポーソ山 | スパイ・レイン | 170 | 必杀技：ドレスアップ |
| 三つの头を持つ怪物 | BLAZING | 歌曲结束时将敌人的HP削减到50%以下 | コン・モート火山 | ヘルハウンド | 170 | 支援道具：メカドン |
| ドンだー修行！ 2 | ストリーミングハート | 打倒敌人 | マルチアーレ街道 | ヘビヘビィ | 170 | 支援道具：よもぎまる |
| レッツ道场やぶり！？ | 君の知らない物语 | 分数达到350000点 | ポンポーソ山 | 木の人形 | 187 | 换装：ジェットパイロット（头）、ジェットパイロット（身体） |
| ノイズ落ちの讨伐 | Let's贡献！ ~恋の惩役は1,000,000年~ | 组曲战中获得胜利 | コン・モート火山 | ノイズデボレ | 255 | 换装：ノイズ（头）、ノイズ（身体），支援道具：プロパくん，必杀技：おたんこなすううううう！ |

Vita出击
Vita动态
Vita劲作
Vita攻略

## 七级ドンだー

| 任务名 | 对应曲目 | 完成条件 | 场所 | 目标 | 名声值 | 报酬 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 焼き鸟计画を阻止せよ! | RAINMAKER | 歌曲结束时将敌人的HP削减到50%以下 | コン・モート火山 | ブレイドピーク | 220 | 必杀技：レインメーカー |
| 草食系? | マジLOVE1000% | 打倒敌人 | ポンポーソ山 | ナトゥーラドラゴン | 264 | 换装：牧场（身体），支援道具：Myレモングミ、レモングミ |
| 忍び寄る魔の手 | ドーナツホール | 打倒敌人 | マルチアーレ街道 | ノイズデボレ | 220 | 武器：シミター，防具：ハーフガード |
| パトスを刻め! | 青春サツバツ论 | 最大连击数达到100 | コン・モート火山 | 木の人形 | 242 | 换装：ドドドド（身体） |
| 后始末 | Bloof Rage | 歌曲结束时将敌人的HP削减到50%以下 | レリジオーソ遗迹 | シャドウビースト | 220 | 支援道具：シエル，必杀技：血の力『鼓吹』、血の力『诱引』、神机解放 |
| これぞ职人技! | only my railgun | "不可"判定不超过5次 | コン・モート火山 | 木の人形 | 242 | 换装：ふきだし（头） |
| ノイズ落ちの胁威 | 冬龙 ~Toryu~ | 组曲战中获得胜利 | ポンポーソ山 | ノイズフォルテ | 308 | 武器：フィストガード、フォーマルブレイド，防具：シルバークローク、アイアンメイル |
| クツのあだ讨ち | イマジネーション | 歌曲结束时将敌人的HP削减到50%以下 | レリジオーソ遗迹 | バブルスネーク | 264 | 换装：かじきまぐろ（头）、かじきまぐろ（身体） |
| 良い音色がほしい | DADDY MULK | "良"判定达到220次 | ポンポーソ山 | 木の人形 | 242 | 换装：うわつ…（头） |
| 暴れる怪物 | がしゃどくろ | 打倒敌人 | レリジオーソ遗迹 | アンヴィグール | 330 | 必杀技：隐れて应援 |

## 六级ドンだー

| 任务名 | 对应曲目 | 完成条件 | 场所 | 目标 | 名声值 | 报酬 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 不思议なノイズ落ち | BLAZING | 歌曲结束时将敌人的HP削减到50%以下 | レリジオーソ遗迹 | ノイズフォルテ | 290 | 支援道具：うーちゃん、和田ミミズ |
| 雪原の胁威 | 月下美人 | 打倒敌人 | エスティタート雪原 | フロストキマイラ | 348 | 武器：バスタードソード，防具：バトルスーツ |
| 体を温めよう | Ridge Racer | 正确击打回数达到200次 | エスティタート雪原 | 木の人形 | 319 | 换装：アルパカ（头）、アルパカ（身体） |
| やけどしちゃうわ | +♂（プラス男子） | 打倒敌人 | コン・モート火山 | サーペントルージュ | 348 | 支援道具：わたがし、きんぎょ |
| 山の幸を守れ! | 圣枪爆裂ボーイ | 歌曲结束时将敌人的HP削减到50%以下 | ポンポーソ山 | ふりふりオオカミ | 290 | 支援道具：ちょうちん，必杀技：水マリ爆弾 |
| オバケなんて怖くない! | カレ・カノ・カノン | 组曲战中获得胜利 | レリジオーソ遗迹 | ノイズデボレ | 406 | 换装：落武者（头）、落武者（身体） |
| しりとりしよう | 时空厅搜查2课 | 正确击打回数达到200次 | コン・モート火山 | 木の人形 | 319 | 换装：ウィリアムテル帽子（头）、ゆみ（身体） |
| 街道に平稳を | Abyss of hell | 歌曲结束时将敌人的HP削减到50%以下 | マルチアーレ街道 | ヒカリバナ | 290 | 支援道具：リリ、三岛一八，必杀技：トライアングルスプレッド、魔神拳 |
| 道场やぶり、ふたたび | 千本樱 ver.小林幸子 | 分数达到400000点 | ポンポーソ山 | 木の人形 | 319 | 换装：レースカー（头）、レースカー（身体） |
| 新种 | チャーリーダッシュ! | 打倒敌人 | マルチアーレ街道 | ラフブレイカー | 435 | 换装：イリュージョン（头），支援道具：オニオンスープ |

## 五级ドンだー

| 任务名 | 对应曲目 | 完成条件 | 场所 | 目标 | 名声值 | 报酬 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 村を守るために | ギミチョコ!! | 打倒敌人 | レリジオーソ遗迹 | ブレイドピーク | 380 | ガーディアン（头）、ガーディアン（身体） |
| 街道の安全を确保せよ | BLAZING VORTEX | 打倒敌人 | マルチアーレ街道 | ラディウスドラゴン | 456 | 支援道具：ソール、ゴードン |
| 逃げ迟れた村人 | カレ・カノ・カノン | 打倒敌人 | ポンポーソ山 | スパイ・ダー | 380 | 必杀技：扩散レーザー炮 |
| 救援せよ | ロストワンの号哭 | 打倒敌人 | コン・モート火山 | ケルベロス | 456 | 支援道具：和田ジョン |
| 迫りくるノイズ落ち | THE IDOLM@STER | 组曲战中获得胜利 | エスティタート雪原 | ノイズフォルテ・ウーノ | 532 | 支援道具：THE IDOLM@STER SET A、THE IDOLM@STER SET B、THE IDOLM@STER SET C，必杀技：どんがらがっしゃーん! |
| 暴れる龙 | テイルズ オブ ゼスティリア メドレー | 打倒敌人 | コン・モート火山 | グロウンドラゴン | 380 | 支援道具：ノルミン（赤）、ノルミン（青）、ノルミン（绿），必杀技：强翼天翔 |
| 草叶に潜む悪魔 | 明日への鼓动 | 打倒敌人 | ポンポーソ山 | スパイ・リーフ | 456 | 支援道具：リイン・シュバルツァー，必杀技：灭・红叶切り |
| 雪原の巨大兽 | 冬龙 ~Toryu~ | 打倒敌人 | エスティタート雪原 | キングキメライオン | 380 | 支援道具：かめ |
| 遗迹に潜むノイズ | TO MAKE THE END OF BATTLE | 组曲战中获得胜利 | レリジオーソ遗迹 | ノイズデボレ・ウーノ | 532 | 支援道具：アドル・クリスティン，必杀技：半キャラずらし体当たり |
| 古代龙レヴォルシオン | Xa | 打倒敌人 | マルチアーレ街道 | 古代龙レヴォルシオン | 570 | 支援道具：なまはげ |

## 四级ドンだー

| 任务名 | 对应曲目 | 完成条件 | 场所 | 目标 | 名声值 | 报酬 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ノイズ凭き再び | 天ノ弱 | 打倒敌人 | レリジオーソ遗迹 | セイブルヴァイパー | 500 | 武器：棘刀・黑ノ阳炎，防具：ムーンガード，支援道具：GUMI，必杀技：Whisper |
| 兴奋を镇めて | 月下美人 | 歌曲结束时将敌人的HP削减到50%以下 | エスティタート雪原 | フォンスドラゴン | 600 | 武器：デプスプレデター，防具：スプラッシュワンピース |
| 雪原のノイズ落ち | 女神な世界Ⅰ | 组曲战中获得胜利 | エスティタート雪原 | ノイズデボレ・ウーノ | 700 | 武器：ラインエッジ，防具：シルバーガード |
| 药草を守れ! | ゆれるプリーツ实行委员 | 歌曲结束时将敌人的HP削减到50%以下 | レリジオーソ遗迹 | ナトゥーラドラゴン | 500 | 武器：シルバーリスト，防具：マジカルチュニック |
| 腹ペコおおかみ | ドーナツホール | 打倒敌人 | マルチアーレ街道 | ふりふりオオカミ | 500 | 换装：：お果子の家（身体），支援道具：ひよこ |
| 热血对决を阻止せよ! | 夏龙 ~Karyu~ | 打倒敌人 | コン・モート火山 | ギガントブレイズ | 600 | 武器：サヴィッチフレア，防具：ドラゴンメイル |
| 忍び寄る影 | イマジネーション | 歌曲结束时将敌人的HP削减到50%以下 | レリジオーソ遗迹 | ノイズフォルテ・ウーノ | 500 | 武器：アサルトルーク，防具：シルバーメイル |
| 生态系を守れ! | Day by Day! | 打倒敌人 | コン・モート火山 | スパイ・クリムゾン | 600 | 换装：ミツバチ（头）、ミツバチ（身体） |
| まがまがしい花 | がしゃどくろ | 歌曲结束时将敌人的HP削减到50%以下 | ポンポーソ山 | ヒカリバナ | 500 | 支援：どん子 |
| ドンだー修行! 3 | Star!! | 正确击打回数达到250次 | マルチアーレ街道 | 木の人形 | 550 | 换装：芸者（头）、芸者（身体） |
| 道场やぶり、みたび | 夏祭り | 分数达到300000点 | ポンポーソ山 | 木の人形 | 550 | 换装：ロボヘッド（头）、ロボットアーム（身体） |
| 追击 | Xa | 打倒敌人 | コン・モート火山 | 古代龙レヴォルシオン | 750 | 支援：お面小僧（きつね） |

## 三级ドンだー

| 任务名 | 对应曲目 | 完成条件 | 场所 | 目标 | 名声值 | 报酬 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 音乐の方向性 | ヤマタイ★ナイトパーティー | "良"判定达到180次 | ポンポーソ山 | 木の人形 | 715 | 支援道具：Myグレープグミ、グレープグミ |

FEATURE
INFORMATION
EXPRESS
GUIDE

| 任务名 | 对应曲目 | 完成条件 | 场所 | 目标 | 名声值 | 报酬 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 胁威の奇兽 | 白鸟の湖 | 打倒敌人 | ポンポーソ山 | アーストレイター | 780 | 武器：ゲイルカウザー，防具：エレメンタルガード |
| 弱肉强食 | G意识过剩 | 打倒敌人 | マルチアーレ街道 | レイジフェザー | 650 | 支援道具：ミネストローネ |
| やさしい少女の愿い | 华振舞 | 歌曲结束时将敌人的HP削减到50%以下 | コン・モート火山 | ノイズフォルテ・ドゥーエ | 780 | 换装：アフロディーテ（身体），支援道具：ヘルガ |
| 惨剧、ふたたび | Ridge racer（RIDGE RACER USA MIX） | 组曲战中获得胜利 | マルチアーレ街道 | ノイズデボレ・ドゥーエ | 910 | 支援道具：SYNCi，必杀技：レースクイーン、ウィナーアシスト |
| 钢の战士 | テイルズ オブ ゼスティリア メドレー | 歌曲结束时将敌人的HP削减到50%以下 | レリジオーソ遗迹 | ソードジャイアント | 780 | 支援道具：ダーナム、ドラボット |
| 继续は力なり！ | Angel Halo | 正确击打回数达到200次 | エスティタート雪原 | 木の人形 | 715 | 换装：ネコミミ（头）、ネコのしっぽ（身体） |
| 毛の生え変わり | EDY －エレクトリカルダンシングヨガー | 歌曲结束时将敌人的HP削减到50%以下 | レリジオーソ遗迹 | パンツァーケルベロス | 650 | 支援道具：ちょうちんうなぎ |
| 辉くうろこ | 散りゆく兰の缀る诗 | 打倒敌人 | レリジオーソ遗迹 | ライトヘビィ | 650 | 武器：ヴァイスイレイザー，防具：ミラージュクローク |
| 凶暴化する兽 | おしえてくまとも | 打倒敌人 | ポンポーソ山 | がじがじオオカミ | 650 | 支援道具：クマトモ，必杀技：トモダチ生活 |
| ドンだー修行！4 | 幻想即兴曲 | “不可”判定不超过5次 | コン・モート火山 | 木の人形 | 715 | 换装：カニ（头）、海の仲间たち（身体） |
| リラを救え！ | D's Adventure Note | 打倒敌人 | カルマン洞 | グラスバレーヌ | 975 | 支援道具：イカ，必杀技：リラ・ダ・ガンバ・バリア |

## 二级ドンだー

| 任务名 | 对应曲目 | 完成条件 | 场所 | 目标 | 名声值 | 报酬 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 山の景色 | 夜咄ディセイブ | 打倒敌人 | ポンポーソ山 | ラフレシアン | 850 | 支援道具：ポンコ |
| 手负いのクマさん | DIGITAL HORIZON | 歌曲结束时将敌人的HP削减到50%以下 | カルマン洞 | ラディウスドラゴン | 850 | 支援道具：ソプラノ姬 |
| その身を案じて | クロス・ブルー | 歌曲结束时将敌人的HP削减到50%以下 | レリジオーソ遗迹 | サージェントキメラ | 1020 | 支援道具：フウガ |
| 违いのわかる大人 | ストリーミングハート | 打倒敌人 | エスティタート雪原 | ヘビィグロッソ | 1020 | 支援道具：ドコン |
| 谱面どおりの音乐 | 电车で电车でGO!GO!GO!GC! -GMT remix- | “不可”判定不超过5次 | マルチアーレ街道 | 木の人形 | 935 | 换装：テツオ（头）、テツオライド（身体） |
| カルマン洞に潜む危险 | Blood Rage | 组曲战中获得胜利 | カルマン洞 | ノイズデボレ・ドゥーエ | 1190 | 支援道具：ジュリウス，必杀技：神风ノ太刀・铁、结合阻害弹、ムードメーカー |
| 炎の兽 | 六兆年と一夜物语 | 打倒敌人 | コン・モート火山 | シアンデフラム | 850 | 支援：アラシ |
| 正义の味方 | マジLOVE1000% | 打倒敌人 | レリジオーソ遗迹 | スパイ・ノワール | 1020 | 支援：アルミ |
| 目指せ、ヒーロー！ | RIDGE RACER STEPS -GMT remix- | 歌曲结束时将敌人的HP削减到50%以下 | マルチアーレ街道 | ノイズフォルテ・トレ | 850 | 支援道具：ミライ |
| 好奇心の代偿 | ギミチョコ！！ | 组曲战中获得胜利 | エスティタート雪原 | ノイズフォルテ・ドゥーエ | 1190 | 必杀技：われら无敌のドコン团 |
| サビに染まる赤雪 | 弩蚊怒夏 | 打倒敌人 | エスティタート雪原 | ギガントアクア | 850 | 支援道具：ピエトロ |
| ドンだー修行！ファイナル | 白鸟の湖 | 分数达到480000点 | カルマン洞 | 木の人形 | 935 | 换装：白の觉醒（头）、白の觉醒（身体） |
| アインザッツ落星地の调查 | 女帝 ～インバラトゥーラ～ | 打倒敌人 | アインザッツ落星地 | ヴォルサウルス | 1275 | 支援道具：ヴィシソワーズ |

## 一级ドンだー

| 任务名 | 对应曲目 | 完成条件 | 场所 | 目标 | 名声值 | 报酬 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 犬のケンカ? | ノるどん2000 | 打倒敌人 | カルマン洞 | ノックスハウンド | 1100 | 支援道具：お面小僧（ひょっとこ） |
| おおかみ少年の悲哀 | Purple Rose Fusion | 打倒敌人 | マルチアーレ街道 | がじがじオオカミ | 1320 | 武器：エア・ソード，防具：エア・シールド |
| 外へ逃がすな | 华振舞 | 打倒敌人 | アインザッツ落星地 | レイジフェザー | 1100 | 支援道具：マグログミ |
| 久々の急袭 | 六兆年と一夜物语 | 组曲战中获得胜利 | マルチアーレ街道 | ノイズフォルテ・トレ | 1540 | 支援道具：チックン |
| 一难去ってまた一难 | 弩蚊怒夏 | 打倒敌人 | コン・モート火山 | メテオドラゴン | 1320 | 支援道具：牡丹 |
| その先にあるものは | ？？？ | 打倒敌人 | アインザッツ落星地 | ？？？？ | 1650 | 必杀技：传说の一击 |

# 白金奖杯攻略

| 奖杯总数 | 44 | 铜杯 | 33 | 银杯 | 7 | 金杯 | 3 | 白金 | 1 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

| 白金难度 | 4/10 |
|---|---|
| 白金所需时间 | 20小时 |
| 在线奖杯 | 0 |
| 最少通关次数 | 1次 |

| 有无可能错过的奖杯 | 无 |
|---|---|
| 奖杯BUG或事故 | 无 |
| 硬件需要 | 无 |

## 白金综述

作为一款音乐游戏，本作的白金奖杯获得难度却意外地简单，最难的奖杯可能就是在鬼难度下完成25首歌曲，不擅长音乐游戏的玩家需要花费一定时间练习才能拿到，尽量选择星数低的歌曲挑战。最大连击数、全“良”判定和特殊效果全连歌曲都可以在简单难度下挑战，其余的奖杯则只需在“咚咚大冒险”里刷歌即可拿齐。




### 太鼓の达人Vバージョンマスター（白金）
取得条件：获得除该奖杯以外的所有奖杯

### ふつうDE王冠25（银杯）
取得条件：普通难度下完成25首歌曲

### 太鼓デビュー（铜杯）
取得条件：首次完成歌曲

### むずかしいDE王冠25（银杯）
取得条件：困难难度下完成25首歌曲

### かんたんDE王冠25（银杯）
取得条件：简单难度下完成25首歌曲

### おにDE王冠25（银杯）
取得条件：鬼难度下完成25首歌曲

### はじめてのフルコンボ（铜杯）
取得条件：获得1个金王冠
奖杯说明：全连一首歌曲，可挑选一首简单难度的曲目来完成。

### フルコン神（金杯）
取得条件：获得100个金王冠
奖杯说明：比较费时的奖杯，建议直接从简单难度开始刷歌，有一定音乐游戏基础的玩家很快就能完成。完成DLC曲目也会累计王冠，音游基础较低的玩家可考虑下载DLC曲包来。

### コンボ100（铜杯）
取得条件：最大连击数达到100

### コンボ300（铜杯）
取得条件：最大连击数达到300

### 连打のオニ（铜杯）
取得条件：演奏中连打数合计达到100

### ドンだフルコンボ（银杯）
取得条件：以全“良”判定完成歌曲
奖杯说明：找首简单难度的2星歌来刷，比较推荐曲风明快的“crossing field”。

### ばいそくフルコンボ（铜杯）
取得条件：选择特殊效果“ばいそく”全连歌曲

### きまぐれフルコンボ（铜杯）
取得条件：选择特殊效果“きまぐれ”全连歌曲

### でたらめフルコンボ（铜杯）
取得条件：选择特殊效果“でたらめ”全连歌曲

### あべこべフルコンボ（铜杯）
取得条件：选择特殊效果“あべこべ”全连歌曲

### ドロンフルコンボ（铜杯）
取得条件：选择特殊效果“ドロン”全连歌曲

### オールジャンル通（银杯）
取得条件：完成全类型的所有曲目
奖杯说明：本作中，部分曲目需要完成咚咚大冒险里的特定任务后才会在演奏模式中开启，需先通关咚咚大冒险模式。

### ドンだークエスト始めました（铜杯）
取得条件：开始咚咚大冒险模式

### 九级ドンだー（铜杯）
取得条件：升到九级ドンだー

### 八级ドンだー（铜杯）
取得条件：升到八级ドンだー

### 七级ドンだー（铜杯）
取得条件：升到七级ドンだー

### 六级ドンだー（铜杯）
取得条件：升到六级ドンだー

### 五级ドンだー（铜杯）
取得条件：升到五级ドンだー

### 四级ドンだー（铜杯）
取得条件：升到四级ドンだー

### 三级ドンだー（铜杯）
取得条件：升到三级ドンだー

### 二级ドンだー（铜杯）
取得条件：升到二级ドンだー

### 一级ドンだー（铜杯）
取得条件：升到一级ドンだー

### 初段ドンだー（铜杯）
取得条件：升到初段ドンだー

### VS小林幸子（铜杯）
取得条件：打败小林幸子
奖杯说明：将等级提升到五段ドンだー时，完成任务“新种の大物登场！”。任务本身比较简单，不过战斗时会出现大量文字弹幕，只要不被弹幕的内容吸引了注意力，就没啥难度了。

### カヴァティーナ村の救世主（金杯）
取得条件：通关咚咚大冒险模式
奖杯说明：完成委托板里一级ドンだー里的任务“その先にあるものは”后即可通关。

### 试练への挑战（铜杯）
取得条件：完成初段任务“试练の时间”
奖杯说明：咚咚大冒险模式通关并升级到初段ドンだー后，可在任务板对应段位的任务里找到“试练の时间”这个任务。

### 必杀太鼓（铜杯）
取得条件：初次使用必杀技

### オンステージ（铜杯）
取得条件：初次使用小林幸子的卡片
奖杯说明：打败小林幸子后可获得必杀技“オンステージ”，装备后在战斗中使用必杀技即可。

### 太鼓カウンター5000（铜杯）
取得条件：击打太鼓5000次

### 太鼓カウンター10000（铜杯）
取得条件：击打太鼓10000次

### 太鼓カウンター20000（铜杯）
取得条件：击打太鼓20000次

### 太鼓カウンター40000（铜杯）
取得条件：击打太鼓40000次

### 太鼓カウンター60000（银杯）
取得条件：击打太鼓60000次

### 太鼓カウンター76500（金杯）
取得条件：击打太鼓76500次

### 音色チェンジャー（铜杯）
取得条件：使用“太鼓”以外的按键音演奏曲目5次以上

### 一人十色（铜杯）
取得条件：使用“太鼓”以外的按键音演奏曲目10次以上

### きまわしの达人（铜杯）
取得条件：换装10次以上

### ベストドレッサー（铜杯）
取得条件：换装20次以上



# IA/VT -COLORFUL-

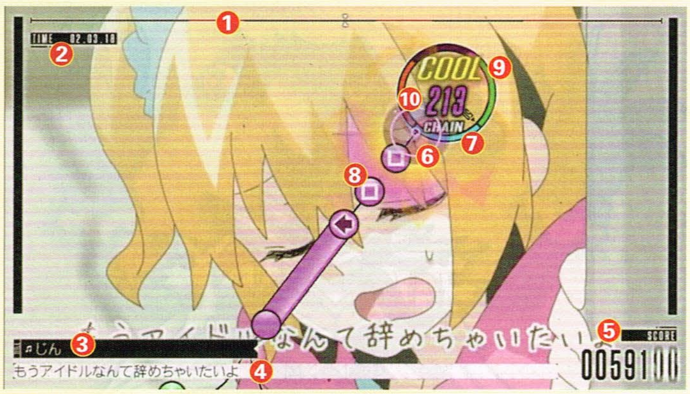


| MUG | IA/VT 七彩斑斓 | | | 必需记忆卡 |
|---|---|---|---|---|
| | IA/VT -COLORFUL- | | | 3015MB |
| | Marvelous | 2015年7月30日 | 日版 | 1人 |
| 零售版：5184日元/下载版：4980日元 | | 无对应周边 | | 对应玩家年龄：15岁以上 |

本作是以人气虚拟歌姬 IA 为主角的音乐游戏。虽然本作的诞生可谓是一波三折，屡次延期令玩家对游戏的素质打上了巨大的问号，不过作品的实际表现意外地不错，大量的收录曲、高速的读盘时间、易于理解的玩法、演出效果与辨识度兼备的谱面设计等，都让人看到了制作上的诚意。值得一提的是本作部分曲目的风格在其他 VOCALOID 音游中较为少见，如 Artcore、Post-rock 等，相信无论是音游迷、IA 迷、还是音乐迷，都能在游戏中找到属于各自的乐趣。文 大室向日葵 美编 香山

# 节奏游戏

## 界面解说



| | |
|---|---|
| ① 歌曲进度条。 | ⑦ 活力值计量圈。 |
| ② 歌曲时间。 | ⑧ 按键标记。 |
| ③ 歌曲 / 作者名。 | ⑨ 打击判定，准度从高到低分为 COOL、FINE、SAFE、MISS，其中只有 MISS 会中断连击。 |
| ④ 歌词。 | ⑩ 连击数。 |
| ⑤ 得分。 | |
| ⑥ 判定圈，当按键标记进入判定圈区域时正确按键即可命中，越接近中心处可获得越高的评价判定。 | |

## 按键标记种类

| 图标 | 按键种类 | 按键方式 |
|---|---|---|
| | 单点 | 按下与图示对应的按键 |
| | 长按 | 长按与图示对应的按键，在结尾时松开 |
| | 同时按 | 同时按下两侧对应的按键 |
| | 缤纷标记 | 按下任意按键均可，击中后可根据判定评价增加相应的活力值 |
| | 缤纷连打 | 限制时间内进行规定数目的任意键连打，成功后可增加一定活力值 |

## 缤纷段落

当歌曲进行至高潮时（即进度条上的红色区域），会进入缤纷段落，此时活力值计量圈会扩大，按键标记会从内向外流动，不过基本打法仍旧相同。该段落可以获得高倍率的分数，倍率大小取决于进入缤纷段落时的活力值（于右上方显示），达到 100% 时可获得两倍得分，低于 100% 则酌情递减。



## 成绩结算

歌曲完成后会对玩家的表现进行分数统计，系统会根据成绩给出从 SSS 到 E 的评价等级，若全连可额外获得“PERFECT”标志。评价的判定标准主要为按键准度，能够保证较高的 COOL 数，即使有一定 MISS 也可获得 SSS 评价；反之，准度较低的情况下，即使全连也无法获得高评价。



# 游戏模式

## 自由模式（FREE PLAY）



自由选择曲目进行游戏的模式。刚解锁的曲子只能选择 EASY 和 NORMAL 难度的谱面，需以 D 级以上评价通过 NORMAL 难度方可开放相应曲目的 HARD 谱面。在选定曲目之后，可以进行按键音

和服装的调整，其中只有部分对应3D建模背景的实时舞台曲目可更换服装。对于已经通过的曲目，能够选择PV或谱面鉴赏模式。




## 进阶任务模式 (STEP UP PLAY)

在各种限制条件下完成规定曲目的任务模式。模式分为三个难度，每个难度下有不同数量的任务，需依次达成才能逐步解锁。

在选定任务后，可以确认任务曲目、附加特效及过关条件。附加特效和过关条件见下表，红字为附加特效，绿字为过关条件。

| 图标 | 限制条件 |
|---|---|
| | 按键标记接近判定圈时渐隐 |
| | 按键标记流动速度变快 |
| | 按键标记发生随机变换 |
| | 以指定以上的评价等级过关 |

| 图标 | 限制条件 |
|---|---|
| | 以指定以下的MISS数过关 |
| | 以指定以上的COOL数过关 |
| | 以指定以上的连击数过关 |
| | 以指定键位击中所有缤纷标记 |

## 每日一游模式 (DAILY PLAY)

可每日游玩一次未解锁曲目的模式。随着玩家等级的提升，选曲难度会越来越高，并会像进阶任务模式那样出现附加条件，成功达成后可获得大量升级点数。




## 自创组曲模式 (MY LIST PLAY)

自由选择三首曲目进行连续演奏的组曲模式。需注意该模式若在暂停后选择重试，会从第一首歌重新开始。




## 道具 (ITEM)

确认已获得的服装、游戏界面（UI スキン）和按键款式（リズムスキン）。每当解锁新的道具后，需要在该模式的对应项目中按下○确认后才能获得，亦可按下△进行预览。对于暂未解锁的道具，可以在该模式中确认解锁条件。




## 在线 (ONLINE)

查看在线排行榜，并可随时上传自己的单曲成绩。




## 数据 (DATA)

用于查阅个人数据统计、曲别成绩详细信息和奖杯解锁列表。




## 选项 (OPTION)

可调整背景亮度、各种音量、自动存档开关，以及更换游戏界面和按键款式。



## 关于等级

本作的隐藏曲目及部分道具需要通过升级来解锁，获得等级点数的主要方式有：曲目成功过关（具体数值与难度和成绩有关，初次过关可额外获大量点数）、获得奖杯、通过进阶任务模式、达成每日一游模式曲目的附加条件等等。当升至50级后即可开启全部升级相关的隐藏要素。

# 游戏心得

**1. 关于判定：**按键判定的严苛程度较低，但其判定方式并非时机型，而是区域型，因此按键标记流动速度越快的歌曲，打出COOL判定的难度就越高。像在进阶任务模式中带有加速效果的曲子，打出高判定的难度会更大。

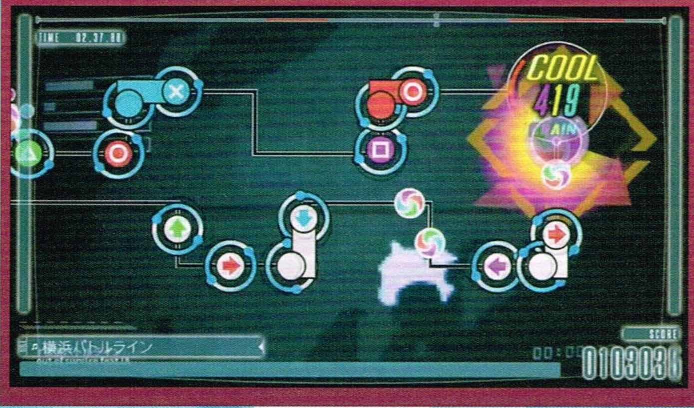
**2. 关于误按：**和"《初音未来 女歌手计划》系列"作品不同的是，本作即便按下的不是对应标记的按键，也不会算作错误，可以利用这一点临时处理部分难以区分键位的段落。此外，由于本作的SAFE判定并不会中断连击，对于一些节奏难以把握的段落，可以通过快速连打按键来蒙混过关。当然，这些手段仅能作为刚上手阶段的偏方，不建议进阶后使用。

**3. 关于谱面风格：**游戏的难曲谱面并不倾向于节奏型，而是大量出现左右键位的非规律性变换，这对于熟悉了"《初音未来 女歌手计划》系列"以右侧键位为主、左侧为辅玩法的玩家而言，双手独立操作是需要投入练习的重点。另外，按键标记主要根据歌词的节奏来进行排布，因此熟悉各曲目也对成绩的提升有很大帮助。

**4. 关于读谱方式：**比起谱面本身的难度，本作主要靠频繁调整按键标记的流动方式来增加难度，因此各曲目中大幅变换流动方式的节点往往是攻略要点。其中最难的为两侧不断交替流动，更换方向之后的第一个按键节奏点往往需要记忆；而以计量圈为圆心不停旋转的段落，有可能对按键的位置感及对应键位产生迷惑；此外判定圈根据按键流动的方向来回移动时，则会对各按键的间距判断产生影响。总之，本作大半难度来自于视觉障碍，谱面本身并无太大难点，因此能过读谱这一关的话，即可畅游无阻。

**5. 关于高分：**想追求高分，最基本的就是以COOL判定击中全部的缤纷标记，这样才能保证以两倍得分加成进入缤纷段落，否则再高的判定也无法打出理想分数。此外，若追求全COOL的最高分，务必在达成后尽快登陆排行榜，当有多人达成全COOL的场合，榜单将以登录时间进行先后排名。

**6. 关于设置：**建议玩家在选项中将背景亮度调为1，可有效避免背景动画对视线的干扰。此外在升至31级后，可尽快将按键款式换为"キュート"，该款式非常易于区分左右两边的按键，对于快速攻克曲目有很大的帮助。




# 白金攻略

| 奖杯总数 | 50 | 铜杯 | 38 | 银杯 | 9 | 金杯 | 2 | 白金 | 1 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

| 白金难度 | 4/10 |
|---|---|
| 白金所需时间 | 20 ~ 25小时 |
| 在线奖杯 | 无 |
| 最少通关次数 | 1 |

| 有无可能错过的奖杯 | 无 |
|---|---|
| 奖杯BUG或事故 | 无 |
| 硬件需要 | 无 |

## 白金综述

相较于近期的一系列音乐游戏奖杯神作而言，本作的奖杯意外地稍具挑战性。其中，100曲全连的奖杯虽然可以通过打低难度歌曲来获得，但本作曲目均为完整版，打歌时需要玩家高度精神集中；而全服装的获得需要将进阶任务模式的HARD难度完成至一定进度，其中包括一些较难的任务。不过作品本身对于玩家的音乐游戏功底要求不高，音游老手在习惯读谱方式后便能顺利白金，而音游新手在熟练了左右手分开的操作方式后，亦可步步攻克。目前来看，本作的理论最短白金流程大致为：1. 每日一游模式连续进行7次；2. 进阶任务模式完成EASY任务13、NORMAL任务14、HARD任务16；3. 自由模式全曲全谱面游玩一次，期间完成所有更换道具、全连等相关奖杯；4. 自创组曲模式全连三首《R计划》；5. 自由模式重复游玩《R计划》（可放置不管）。各步骤的顺序可以相互调换，如不出意外可在20小时内顺利白金。

※ 游戏中最短的曲目为《日本桥高架下R计划》，在刷奖杯过程中会经常用到，为方便叙述，文中将该曲简称为《R计划》。

**プラチナトロフィー**（白金）
取得条件：获得全部奖杯

**初めてのパーフェクト**（铜杯）
取得条件：任意曲/难度全连

**WELCOME**（铜杯）
取得条件：完成教学曲

**初めてのSランク**（铜杯）
取得条件：任意曲/难度达成S以上评价

**EASYオールプレイ**（铜杯）
取得条件：玩过EASY难度的全部歌曲

**チェインビギナー**（铜杯）
取得条件：任意曲/难度达成100以上连击

**NORMALオールプレイ**（铜杯）
取得条件：玩过NORMAL难度的全部歌曲

**チェインプレイヤー**（铜杯）
取得条件：任意曲/难度达成200以上连击

**HARDオールプレイ**（铜杯）
取得条件：玩过HARD难度的全部歌曲

**チェインマスター**（铜杯）
取得条件：任意曲/难度达成300以上连击

**IAオールプレイ**（金杯）
取得条件：玩过所有难度的全部歌曲
奖杯说明：可以放置不管，获得E评价通过也可算数。

**最高難易度の始まり**（铜杯）
取得条件：初次游玩LV10的歌曲

**Sランクプレイヤー** 铜杯

取得条件：合计 20 个以上谱面达成 S 以上评价

**Sランクアタッカー** 铜杯

取得条件：合计 50 个以上谱面达成 S 以上评价

**Sランクマスター** 银杯

取得条件：合计 100 个以上谱面达成 S 以上评价

**クールマスター** 铜杯

取得条件：任意曲 / 难度下获得 300 个以上 COOL 判定

**何度も何度も** 铜杯

取得条件：同一首歌重试五回

奖杯说明：这里的重试不是指暂停菜单中的重新开始，而是在歌曲结束的结算画面时选择“リトライ”。由于奖杯都是在结算画面后解锁，因此相当于要同一首歌连续打六遍，建议选择《R 计划》。

**初ステップアップ** 铜杯

取得条件：通过进阶任务模式下的任意一个任务

**初マイリスト** 铜杯

取得条件：初次游玩自创组曲模式

**オールSリスト** 银杯

取得条件：在自创组曲模式达成三曲全 S 以上的评价

**初デイリー** 铜杯

取得条件：初次游玩每日一游模式

**デイリープレイヤー** 铜杯

取得条件：游玩四次每日一游模式

**ウィークリープレイ** 银杯

取得条件：连续七天游玩每日一游模式

奖杯说明：可通过更改主机时间的方法快速达成。

**初コーディネート** 铜杯

取得条件：初次更换服装

**初リズムスキン** 铜杯

取得条件：初次更换按键款式并玩过歌曲

**初 UI スキン** 铜杯

取得条件：初次更换游戏界面并玩过歌曲

**コーディネートビギナー** 铜杯

取得条件：更换过 5 种以上服装并玩过歌曲

**コーディネートプロ** 铜杯

取得条件：更换过 10 种以上服装并玩过歌曲

**コーディネートスペシャリスト** 铜杯

取得条件：更换过 20 种以上服装并玩过歌曲

**コーディネートマスター** 金杯

取得条件：更换过全部服装并玩过歌曲

奖杯说明：建议在打全曲的过程中顺带刷以上奖杯，只要打到对应实时舞台的曲目时就更换服装，自行做好记录，以免漏换。也可以选择集中在一曲上刷，建议选择长度最短的实时舞台歌曲《仇返しシンドローム》。

**コスチュームコンプリート** 银杯

取得条件：解锁全部的服装

奖杯说明：在玩家到达 50 级、并玩过所有曲目后，即可解锁绝大部分的道具，剩下的需要将进阶任务模式的 EASY 难度完成至任务 13、NORMAL 难度完成至任务 14、HARD 难度完成至任务 16 方可完全解锁。HARD 难度的部分任务较为麻烦，其中最难的是任务 13，需要在随机特效下将两首 8 星曲全部达成 S 评价，其难度主要体现在随机后的“同时按”标记很难辨认，建议面对反应不过来的“同时按”时，右手同时按下四个按键，并将注意力完全放在方向键上。挑战此任务之前最好在自由模式中将要求曲目练熟。此外，带有渐隐效果的任务 14 也需留意，由于按键标记的流动速度较慢，渐隐会让按键时机难以把握，建议事先在自由模式中熟悉一下歌曲的节奏；而需要以指定键位击中缤纷标记的两个任务，为避免按错键，可考虑在缤纷标记临近时放弃其他按键标记。

**リズムスキンコンプリート** 铜杯

取得条件：解锁全部的按键款式

**UI スキンコンプリート** 铜杯

取得条件：解锁全部的游戏界面

**リズムスキンマスター** 铜杯

取得条件：更换全部按键款式并玩过歌曲

**UI スキンマスター** 铜杯

取得条件：更换全部游戏界面并玩过歌曲

**ボタン音マスター** 铜杯

取得条件：更换全部按键音并玩过歌曲

奖杯说明：在看过游戏 ED 后可以获得两个隐藏按键音，刷全曲的过程中顺手完成。

**カスタムファン** 铜杯

取得条件：将实时舞台的曲目更换服装、按键款式和游戏界面后游玩五次

**パーフェクトアタッカー** 银杯

取得条件：合计全连 40 个谱面

**パーフェクトマスター** 银杯

取得条件：合计全连 100 个谱面

奖杯说明：本作不含特典、下载内容共收录 60 首歌曲，对于音游新手而言，最好是在全连全部 EASY 难度谱面后（诸如《Falling Apart》这类超长曲目可以不强求），再全连 40 首 NORMAL 难度谱面。音游老手在打完 NORMAL 和 HARD 难度全曲后应该差不多达成大半目标了，再去 EASY 难度凑足数量即可。

**オールパーフェクトリスト** 银杯

取得条件：在自创组曲模式全连三曲

奖杯说明：三曲必须一气呵成，推荐全部选择《R 计划》EASY 难度。

**レベル 10 达成** 铜杯

取得条件：到达等级 10

**レベル 30 达成** 铜杯

取得条件：到达等级 30

**レベル 50 达成** 铜杯

取得条件：到达等级 50

**スタートプレイヤー** 铜杯

取得条件：任意模式下玩过 5 首歌

**ビギナープレイヤー** 铜杯

取得条件：任意模式下玩过 10 首歌

**ノーマルプレイヤー** 铜杯

取得条件：任意模式下玩过 50 首歌

**ベテランプレイヤー** 银杯

取得条件：任意模式下玩过 100 首歌

**气になる曲** 铜杯

取得条件：同一首歌玩过 5 回以上

**ヘビーローテーション** 铜杯

取得条件：同一首歌玩过 10 回以上

**マイフェイバリット** 铜杯

取得条件：同一首歌玩过 20 回以上

奖杯说明：首选《R 计划》，可放置。

文 黄龙仲达 美编 sienna




| AVG | 混沌之子 | | | 必需记忆卡 |
|---|---|---|---|---|
| | CHAOS;CHILD | | | 1833MB |
| | 5pb. | 2015年6月25日 | 日版 | 1人 |
| | 零售版：7344日元/下载版：6480日元 | 对应PSV TV | | 对应玩家年龄：18岁以上 |

作为“妄想科学ADV（SAT）系列”的第四作，本作在Xbox one上限时独占半年多后终于移植到了索系平台。游戏的背景与系列第一作《混沌之脑》一样设定在崩坏后的涩谷，在操作方面延用了妄想触发器系统，同时追加了在新闻部室内进行贴图选择推理的操作来推动剧情。接下来笔者就为大家就本作的攻略进行指引，帮助大家早日白金。

# 系统说明

## 操作方式

| 按键 | 效果 |
|---|---|
| 方向键/左摇杆/右摇杆 | 妄想触发器选择 |
| L | 强制快进（未读过的内容） |
| R | 快进（已读过的内容） |
| ○ | 确定 |

| 按键 | 效果 |
|---|---|
| △ | 回放 |
| □ | 自动播放 |
| × | 隐藏/调出字幕 |
| Select | 重温已获得的TIPS |
| Start | 调出系统菜单 |

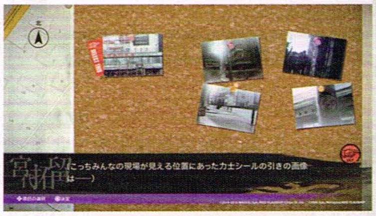
## 妄想触发器

本作在操作系统上继承了《混沌之脑》的妄想触发器系统来推动剧情，针对妄想可以进行积极、消极和不妄想三种选择。妄想剧情基本就是主人公拓留脑洞大开玩Neta+搞笑+福利，给本篇整体阴暗的剧情添加了不少欢乐。注意在少数积极妄想后有追加的妄想，按照积极妄想的方式处理即可。

当妄想触发器出现的时候，右摇杆左推选择即为积极妄想，右推即为消极妄想，不进行选择直接按○推进或者按R进行快进就是不作出任何选择。

## 贴图选择

本作在新闻部室的贴图选择面板前，通过选图片的方式可以将剧情里提到过的相关案件线索进行梳理分析，用以追踪接踵而至的猎奇事件。如果玩家追求白金的话，在第一周目Over sky end路线中，要注意贴图选择一次不出错正确。而之后的周目除了第4章“持有特殊能力”选项和华路线的画地图选错会进入BE外，其他地方都可以无限重复直至选对为止。



## 菜单详解

TRUE：在玩通所有人的路线后，界面会发生变化，出现进入真结局的选项。

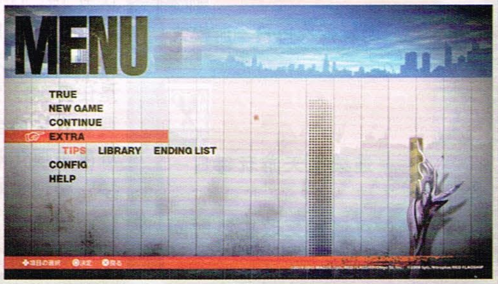
NEW GAME：开始新游戏。

CONTINUE：读取存档，有QUICK LOAD和LOAD两种选择。

EXTRA：鉴赏模式，随着流程深入逐步解锁，分别有TIPS、LIBRARY、ENDING LIST三项可供选择，而在LIBRARY中可以欣赏已经解锁的CG、MUSIC和MOVIE。

CONFIG：调整系统操作，可根据自身需求对BASIC、TEXT、SOUND和VOICE进行调节。

HELP：帮助选单，类似于电子说明书，大致介绍系统，为玩家提供方便。



# 白金攻略流程

本作的白金难度不大，进入游戏后先在 CONFIG 界面的 TEXT 选项中修改设置，将**メッセ－ジ**表示速度开到最大，并将**スキップモ－ド**选择为“全て”，就可以进行高速快进。当然对于一款优秀的文字冒险游戏来说，笔者还是推荐有空的玩家们可以静下心来慢慢体验剧情。

自动 Skip 在妄想触发器触发前停止后，需要等到蓝色积极妄想与红色的消极妄想触发都分别归到左右位时才可以进行选择，没有妄想选择的地方直接 R 键快进即可。另外流程中有两处积极妄想后会追加妄想，继续当做积极妄想来处理即可。

下文是笔者推荐的攻略顺序。要获得白金奖杯一共需要 10 个存档点，而比较容易遗漏的金杯“仆は情强だ”的获得方法在下文、以及后文的“奖杯攻略”处会有提及，请务必留心。攻略顺序如下：

第一周目：Over sky end（强制路线）→回收共通 BAD END。

第二周目：Real sky end（来栖乃乃线，无 BAN END 回收）。

第三周目：Dark sky end（有村雏绘线）→回收 1 个 BAN END。

第四周目：Deep sky end（香月华线）→回收 1 个 BAN END。

第五周目：Dream sky end（山添うき线）→回收 4 个 BAN END，以及 Another sky end。

第六周目：Silent Sky End（TRUE END）。

## 第一周目

### Over sky end

#### 第 1 章：情报强者は事件を追う

（此处获得奖杯“情报强者は事件を追う”）

☆**妄想触发器 1**

触发文本：へ?

妄想选择：积极（右摇杆左推）

（此处获得奖杯“初めての妄想触发器”）

☆**妄想触发器 2**

触发文本：……どうでもいいよ

妄想选择：积极（右摇杆左推）

☆**妄想触发器 3**

触发文本：一人の女子生徒が、教室内をのぞき入んでいた

妄想选择：积极（右摇杆左推）

☆**妄想触发器 4**

触发文本：……宫代。またお前か。今度は何をしたんだ

妄想选择：积极（右摇杆左推）

☆**妄想触发器 5**

触发文本：部で一番 PC のスキルがあるのは、このほぼ

妄想选择：积极（右摇杆左推）

☆**妄想触发器 6**

触发文本：耳を澄ませてみるが、何も闻こえなかつた。

妄想选择：积极（右摇杆左推）

☆**妄想触发器 7**

触发文本：いつもの、仆の部屋だ。

妄想选择：积极（右摇杆左推）

☆**妄想触发器 8**

触发文本：棚をごそごそとやつている仆を见て世莉架が

妄想选择：积极（右摇杆左推）

☆**妄想触发器 9**

触发文本：来栖は甘い物が好きだ。

妄想选择：积极（右摇杆左推）

★**贴图选择 1**

※此处涉及奖杯“仆は情强だ”的获得，请务必一次选对！选择顺序如图，按照数字由小到大选择。



☆**妄想触发器 10**

触发文本：なんで、ここに……?

妄想选择：积极（右摇杆左推）

☆**妄想触发器 11**

触发文本：………その。ホ、テル、で……

妄想选择：积极（右摇杆左推）

#### 第 2 章：事件が彼らを啸く

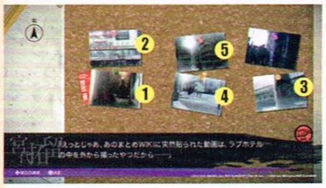
（此处获得奖杯“事件が彼らを啸く”）

☆**妄想触发器 12**

触发文本：なんでもない。……なんだそれ?

妄想选择：积极（右摇杆左推）

★**贴图选择 2**



☆**妄想触发器 13**

触发文本：わかつてる

妄想选择：积极（右摇杆左推）

☆**妄想触发器 14**

触发文本：ん?

妄想选择：积极（右摇杆左推）

☆**妄想触发器 15**

触发文本：…………

妄想选择：积极（右摇杆左推）

#### 第 3 章：彼らのお祭のお话の言い分

（此处获得奖杯“彼らのお祭のお话の言い分”）

☆**妄想触发器 16**

触发文本：表情こそいつも变わつてないが、何か困つて

妄想选择：积极（右摇杆左推）

☆**妄想触发器 17**

触发文本：めちゃくちゃベタな状况じゃないか。

※此处按下 Start 调出选单存档

◆ Save 01（香月华线分岐用）

妄想选择：积极（右摇杆左推）

☆**妄想触发器 18**

触发文本：い、いえ……

※此处按下 Start 调出选单存档

◆ Save 02（有村雏绘线分岐用）

妄想选择：积极（右摇杆左推）

☆**妄想触发器 19**

触发文本：こちょこちょこちょ～

妄想选择：积极（右摇杆左推）

※此处进入额外妄想部分

妄想选择：积极（右摇杆左推）

#### 第 4 章：お话の里側が妄想を始める

（此处获得奖杯“お话の里側が妄想を始める”）

★**贴图选择 3**

※此处按下 Start 调出选单存档

◆ Save 03（共通 BAD 分岐用）

选择“特殊な能力を持つていた”

☆**妄想触发器 20**

触发文本：默つて建物を仰ぎ见る。

妄想选择：积极（右摇杆左推）

#### 第 5 章：妄想の住人が骚ぎ迫る

（此处获得奖杯“妄想の住人が骚ぎ迫る”）

☆**妄想触发器 21**

触发文本：ふと见ると。

妄想选择：积极（右摇杆左推）

#### 第 6 章：抗うのは迫り寄る过去

（此处获得奖杯“抗うのは迫り寄る过去”）

无任何选择内容

#### 第 7 章：侵した过去に间に合うために

（此处获得奖杯“侵した过去に间に合うために”）

★**贴图选择 4**

选择“未来がわかると豪语していて”

选择“歌声を闻いた人々がトランス状态”

选择“顾客の心が读めている”

选择“有名人になることができた”

选择“大量のファンを持つ”

选择“发火能力者”

☆**妄想触发器 22**

触发文本：さいわい、放课后の营业がもうじき终わる时刻

妄想选择：积极（右摇杆左推）

☆**妄想触发器 23**

触发文本：中途半端に能力を受けたコ－ヒ－の空き缶は

妄想选择：积极（右摇杆左推）

☆**妄想触发器 24**
触发文本：ふむつ。予想通り、纯白のフリル予想
妄想选择：积极（右摇杆左推）
☆**妄想触发器 25**
触发文本：や、や、やばい!
妄想选择：积极（右摇杆左推）
☆**妄想触发器 26**
触发文本：来栖も香月も世莉架も
妄想选择：积极（右摇杆左推）
（此处获得奖杯“风……吹いてきてる。确实に”）
☆**妄想触发器 27**
触发文本：このままじゃ、绝对に怪し过ぎる!
妄想选择：积极（右摇杆左推）

### 第 8 章：侵食して行く事件の错综

（此处获得奖杯“侵食して行く事件の错综”）
★**贴图选择 5**
选择“南泽泉理”
选择“发火能力者”
选择“仆が一人きりになってしまったような”
选择“乃々は「南泽泉理が犯人なんて信じられない」と言った”
选择“地震で南泽泉理が死亡するところを见た”
选择左下角第一个角色

### 第 9 章：错综する思惑の行き着くところ

（此处获得奖杯“错综する思惑の行き着くところ”）
★**贴图选择 6**
选择“ラブホテルの中を学园の制服で”
选择“渡部は文化祭前からすでに思考诱导”
选择“公园や街中の力士シ－ルの数が”
选择“仆たちをパイロキネシストが待っている场所”
选择“杯田理子が『南泽泉理』のIDカ－ド”
★**贴图选择 7**
选择“事件と力士シ－ルの关连性に气づけなかった”
选择“碧朋学园新闻部”
选择“IDカ－ドは来栖が慰灵碑の下に纳めたが”
选择“仆の过去のトラウマをひたすら攻めて”
选择“犯行动机が『南泽泉理の复誓』というのに”



### 第 10 章：彼女の思惑

此处获得奖杯“彼女の思惑”）
无任何选择内容

### 第 11 章：彼の战い

（此处获得奖杯“彼の战い”）
无任何选择内容

### 【Over sky end】

（此处获得奖杯“初めてのエンディング”）
※贴纸选择一次不出错的情况下完成该线则获得奖杯“仆は情强だ”

## 共通 BAD END

◆ Load 03
★**贴图选择 3**
选择“地球外からやってきた异星人だった”
选择“他人の心を掌握するトリックを”

### 【共通 BAD END】

（此处获得奖杯“もういいよ。ガッカリだ”）

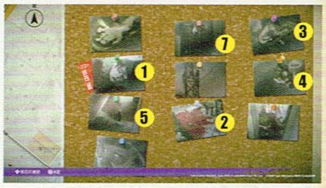
## 第二周目

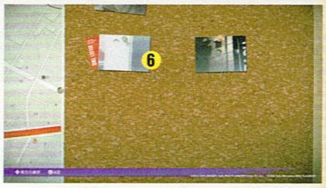
## Real sky end（来栖乃乃线）

※上一周目攻略完毕后，在菜单界面选择 NEW GAME 开始。

### 第 1 章

☆**妄想触发器 1**
触发文本：へ?
妄想选择：不选择
☆**妄想触发器 2**
触发文本：……どうでもいいよ
妄想选择：消极（右摇杆右推）
☆**妄想触发器 3**
触发文本：一人の女子生徒が、教室内をのぞき入んでいた
妄想选择：积极（右摇杆左推）
☆**妄想触发器 4**
触发文本：……宫代。またお前か。今度は何をしたんだ
妄想选择：消极（右摇杆右推）
☆**妄想触发器 28**
（二周目以后才会出现的妄想触发）
触发文本：とは言え、见れたのは一瞬。
妄想选择：积极（右摇杆左推）
※此处进入额外妄想部分
妄想选择：积极（右摇杆左推）
☆**妄想触发器 5**
触发文本：部で一番 PC のスキルがあるのは、このほぼ
妄想选择：不选择
☆**妄想触发器 6**
触发文本：耳を澄ませてみるが、何も闻こえなかった。
妄想选择：不选择
☆**妄想触发器 7**
触发文本：いつもの、仆の部屋だ。
妄想选择：不选择
☆**妄想触发器 8**
触发文本：棚をごそごそとやっている仆を见て世莉架が
妄想选择：不选择
☆**妄想触发器 9**
触发文本：来栖は甘い物が好きだ。
妄想选择：积极（右摇杆左推）
★**贴图选择 1**
※在来栖乃乃线中这里的贴图故意选错 20 次可获得奖杯“やっぱりお前は情弱だわ”





☆**妄想触发器 10**
触发文本：なんで、ここに……?
妄想选择：不选择
☆**妄想触发器 11**
触发文本：………その。ホ、テル、で……
妄想选择：不选择

### 第 2 章

☆**妄想触发器 12**
触发文本：なんでもない。……なんだそれ?
妄想选择：不选择
★**贴图选择 2**



☆**妄想触发器 13**
触发文本：わかってる
妄想选择：不选择
☆**妄想触发器 14**
触发文本：ん?
妄想选择：不选择
☆**妄想触发器 15**
触发文本：…………
妄想选择：不选择

### 第 3 章

☆**妄想触发器 16**
触发文本：表情こそいつも变わってないが、何か困って
妄想选择：不选择
☆**妄想触发器 17**
触发文本：めちゃくちゃベタな状况じゃないか。
妄想选择：不选择
☆**妄想触发器 18**
触发文本：い、いえ……
妄想选择：不选择
☆**妄想触发器 19**
触发文本：こちょこちょこちょ～
妄想选择：不选择

### 第 4 章

★**贴图选择 3**
选择“特殊な能力を持っていた”

☆妄想触发器 20
触发文本：默って建物を仰ぎ见る。
妄想选择：积极（右摇杆左推）
（此处获得奖杯“事件を追うのはやめなさい”）

### 第 5 章

☆妄想触发器 21
触发文本：ふと见ると。
妄想选择：不选择

### 第 6 章

无任何选择内容

### 第 7 章

★贴图选择 4
选择“未来がわかると豪语していて”
选择“歌声を闻いた人々がトランス状态”
选择“顾客の心が读めている”
选择“有名人になることができた”
选择“大量のファンを持つ”
选择“发火能力者”
☆妄想触发器 22
触发文本：さいわい、放课后の营业がもうじき终わる时刻
妄想选择：不选择

### 第 8 章

★贴图选择 5
选择“南泽泉理”
选择“发火能力者”
选择“仆が一人きりになってしまったような”
选择“乃々は「南泽泉理が犯人なんて信じられない」と言った”
选择“地震で南泽泉理が死亡するところを见た”
选择左下角第一个角色

### 第 9 章

★贴图选择 6
选择“ラブホテルの中を学园の制服で”
选择“渡部は文化祭前からすでに思考诱导”
选择“公园や街中の力士シ－ルの数が”
选择“仆たちをパイロキネシストが待っている场所”
选择“杯田理子が『南泽泉理』のIDカ－ド”选择
★贴图选择 7
选择“事件と力士シ－ルの关连性に气づけなかった”
选择“碧朋学园新闻部”
选择“IDカ－ドは来栖が慰灵碑の下に纳めたが”
选择“仆の过去のトラウマをひたすら攻めて”
选择“犯行动机が『南泽泉理の复誓』というのに”
★贴图选择 8



### 乃乃编：错综する光と影に惑う思いは

☆妄想触发器 29
触发文本：ありがとう
※此处按下start调出选单存档
◆ Save 04（回收妄想用）
妄想选择：积极（右摇杆左推）

### 【Real Sky End】

（此处获得奖杯“错综する光と影に惑う思いは”）
◆ Load 04
☆妄想触发器 29
触发文本：ありがとう
妄想选择：消极（右摇杆右推）
※消极妄想触发回收后即可按下Start选择回到菜单界面，开始下一周目。

## 第三周目

### Dark sky end（有村雏绘线）

※上一周目攻略完毕后，在菜单界面选择CONTINUE读取存档
◆ Load 02

### 第 3 章

☆妄想触发器 18
触发文本：い、いえ……
妄想选择：积极（右摇杆左推）
（此处获得奖杯“あでぃおすぐらっしあ－”）
☆妄想触发器 19
触发文本：こちょこちょこちょ～
妄想选择：消极（右摇杆右推）

### 第 4 章

★贴图选择 3
选择“特殊な能力を持っていた”
☆妄想触发器 20
触发文本：默って建物を仰ぎ见る。
妄想选择：消极（右摇杆右推）

### 第 5 章

☆妄想触发器 21
触发文本：ふと见ると。
妄想选择：消极（右摇杆右推）

### 第 6 章

无任何选择部分

### 雏绘编：虚实に抗うその瞳に映るもの

☆妄想触发器 30
触发文本：な、なんだよ、その目は?
※此处按下Start调出选单存档
◆ Save 05（有村雏绘BAD END用）
妄想选择：积极（右摇杆左推）
☆妄想触发器 31
触发文本：迂阔だつた。まさかこの能力にそんな使い方が
妄想选择：积极（右摇杆左推）
☆妄想触发器 32
触发文本：宫代先辈。チャオっす!
妄想选择：积极（右摇杆左推）
☆妄想触发器 33
触发文本：そうだな……
妄想选择：积极（右摇杆左推）
☆妄想触发器 34
触发文本：……なんとなく气まずい空气が 流れた。
妄想选择：积极（右摇杆左推）

### 【Dark Sky End】

（此处获得奖杯“虚实に抗うその瞳に映るもの”）

### 有村雏绘 BAD END

◆ Load 05
☆妄想触发器 30
触发文本：な、なんだよ、その目は?
妄想选择：消极（右摇杆右推）
☆妄想触发器 31
触发文本：迂阔だつた。まさかこの能力にそんな使い方が
妄想选择：消极（右摇杆右推）
☆妄想触发器 32
触发文本：宫代先辈。チャオっす!
妄想选择：消极（右摇杆右推）
R键快进
☆妄想触发器 33
触发文本：そうだな……
妄想选择：消极（右摇杆右推）
R键快进
☆妄想触发器 34
触发文本：……なんとなく气まずい空气が 流れた。
妄想选择：消极（右摇杆右推）
R键快进

### 【有村雏绘 BAD END】

## 第四周目

### Deep sky end（香月华线）

※上一周目攻略完毕后，在菜单界面选择CONTINUE读取存档
◆ Load 01

### 第 3 章

☆妄想触发器 17
触发文本：めちゃくちゃベタな状況じゃないか。
妄想选择：消极（右摇杆右推）
☆妄想触发器 18
触发文本：い、いえ……
妄想选择：消极（右摇杆右推）

☆妄想触发器 19
触发文本：こちょこちょこちょ～
妄想选择：积极（右摇杆左推）
※ 此处进入额外妄想部分
妄想选择：积极（右摇杆左推）
（此处获得奖杯“んんっ！”）

### 第 4 章

★贴图选择 3
选择“特殊な能力を持っていた”

☆妄想触发器 20
触发文本：默つて建物を仰ぎ见る。）
妄想选择：消极（右摇杆右推）

### 第 5 章

☆妄想触发器 21
触发文本：ふと见ると。
妄想选择：消极（右摇杆右推）

### 第 6 章

无任何选择部分

### 华编：过去からの残响に踊る

※ 此处按下 Start 调出选单存档
◆ Save 06（香月华 BAD END 用）
选择地图上三处场所

①涩谷驿南口
②涩谷警察署（涩谷驿的右侧）
③ 107（メトロ东京涩谷驿的附近）

### 【Deep Sky End】

（此处获得奖杯“过去からの残响に踊る”）

## 香月华 BAD END

◆ Load 06
任意选择三处错误的场所

### 【香月华 BAD END】

# 第五周目

## Dream sky end（山添うき线）

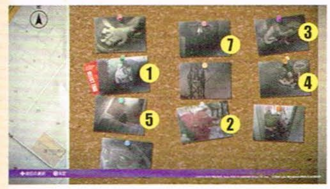
※ 上一周目攻略完毕后，在菜单界面选择 NEW GAME。

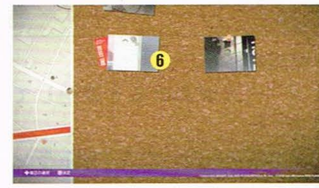
### 第 1 章

☆妄想触发器 1
触发文本：へ?
妄想选择：消极（右摇杆右推）
☆妄想触发器 2
触发文本：……どうでもいいよ
妄想选择：积极（右摇杆左推）
☆妄想触发器 3
触发文本：一人の女子生徒が、教室内をのぞき入んでいた
妄想选择：消极（右摇杆右推）
☆妄想触发器 4
触发文本：……宫代。またお前か。今度は何をしたんだ
妄想选择：积极（右摇杆左推）
☆妄想触发器 28
触发文本：とは言え、见れたのは一瞬。
妄想选择：消极（右摇杆右推）
☆妄想触发器 5
触发文本：部で一番 PC のスキルがあるのは、このほぼ
妄想选择：消极（右摇杆右推）
☆妄想触发器 6
触发文本：耳を澄ませてみるが、何も闻こえなかつた。
妄想选择：消极（右摇杆右推）
☆妄想触发器 7
触发文本：いつもの、仆の部屋だ。
妄想选择：消极（右摇杆右推）
☆妄想触发器 8
触发文本：棚をごそごそとやつている仆を见て世莉架が

妄想选择：消极（右摇杆右推）
☆妄想触发器 9
触发文本：来栖は甘い物が好きだ。
妄想选择：消极（右摇杆右推）
★贴图选择 1
※ 在山添うき线中这里的贴图故意选错 20 次可获得奖杯“やっぱりお前は情弱だわ”

☆妄想触发器 10
触发文本：なんで、ここに……?
妄想选择：消极（右摇杆右推）
☆妄想触发器 11
触发文本：………その。ホ、テル、で……
妄想选择：消极（右摇杆右推）





### 第 2 章

☆妄想触发器 12
触发文本：なんでもない。……なんだそれ?
妄想选择：消极（右摇杆右推）
★贴图选择 2



☆妄想触发器 13
触发文本：わかつてる
妄想选择：消极（右摇杆右推）
☆妄想触发器 14
触发文本：ん?
妄想选择：消极（右摇杆右推）
☆妄想触发器 15
触发文本：…………
妄想选择：消极（右摇杆右推）

### 第 3 章

☆妄想触发器 16
触发文本：表情こそいつも変わつてないが、何か困つて
妄想选择：消极（右摇杆右推）
☆妄想触发器 17
触发文本：めちゃくちゃベタな状况じゃないか。
妄想选择：消极（右摇杆右推）
☆妄想触发器 18
触发文本：い、いえ……
妄想选择：消极（右摇杆右推）
☆妄想触发器 19
触发文本：こちょこちょこちょ～
妄想选择：消极（右摇杆右推）

### 第 4 章

★贴图选择 3
选择“特殊な能力を持つていた”

☆妄想触发器 20
触发文本：默つて建物を仰ぎ见る。
妄想选择：消极（右摇杆右推）

### 第 5 章

☆妄想触发器 21
触发文本：ふと见ると。
妄想选择：积极（右摇杆左推）
（此处获得奖杯“あ、あの……”）

### 第 6 章

无任何选择内容

### 第 7 章

★贴图选择 4
选择“未来がわかると豪语していて”
选择“歌声を闻いた人々がトランス状态”
选择“顾客の心が读めている”
选择“有名人になることができた”
选择“大量のファンを持つ”
选择“发火能力者”
☆妄想触发器 22
触发文本：さいわい、放课后の营业がもうじき终わる时刻
妄想选择：不选择

## 第8章

★贴图选择5
选择“南泽泉理”
选择“发火能力者”
选择“仆が一人きりになってしまったような”
选择“乃々は「南泽泉理が犯人なんて信じられない」と言った”
选择“地震で南泽泉理が死亡するところを见た”
选择左下角第一个角色

## うき编：无意识で我が尽な优しさの侵食

☆妄想触发器35
触发文本：ああ、苦しい……血で口がふさがれてて、
※此处按Start调出选单存档◆Save 07（山添うきBAD END1、2/Another sky End用）
妄想选择：积极（右摇杆左推）
☆妄想触发器36
触发文本：それともやはり、抑えようとしても
※此处按start调出选单存档◆Save 08（山添うきBAD END4用）
妄想选择：积极（右摇杆左推）
☆妄想触发器37
触发文本：いや、必要ない！！
※此处按下Start调出选单存档
◆Save 09（山添うきBAD END3用）
妄想选择：积极（右摇杆左推）

**【Dream Sky End】**

（此处获得奖杯“无意识で我が侭な优しさの浸食”）

## 山添うきBAD END1

◆Load 07
☆妄想触发器35
触发文本：ああ、苦しい……血で口がふさがれてて、
妄想选择：消极（右摇杆右推）

**【山添うきBAD END1】**

## 山添うきBAD END3

◆Load 09
☆妄想触发器37
触发文本：いや、必要ない！！
妄想选择：不选择

**【山添うきBAD END3】**

## 山添うきBAD END4

◆Load 08
☆妄想触发器36
触发文本：それともやはり、抑えようとしても
妄想选择：不选择
☆妄想触发器37
触发文本：いや、必要ない！！
妄想选择：积极（右摇杆左推）

**【山添うきBAD END4】**

## 山添うきBAD END2

◆Load 07
☆妄想触发器35
触发文本：ああ、苦しい……血で口がふさがれてて、
妄想选择：不选择
☆妄想触发器36
触发文本：それともやはり、抑えようとしても
妄想选择：消极（右摇杆右推）
☆妄想触发器37
触发文本：いや、必要ない！！
※此处按下Start调出选单存档
◆Save 10（Another sky End用）
妄想选择：消极（右摇杆右推）

**【山添うきBAD END2】**

## Another sky End

◆Load 10
☆妄想触发器37
触发文本：いや、必要ない！！
妄想选择：积极（右摇杆左推）

**【Another sky End】**

※如严格按照上述内容顺序进行攻略，此时结束时应可获得奖杯“ポジティブ人间みたび”、“ネガティブ人间みたび”以及“超夸大妄想家”。

# 第六周目

## Silent Sky End

※完成来栖乃乃、有村雏绘、香月华、山添うき各自的路线（非BAD END）后，在菜单画面选择TRUE，进入真结局路线。（此处获得奖杯“おつけい”）

**【Silent Sky End】**

（此处获得奖杯“本当の彼女たちの生き方”）
※如严格按照上述内容顺序进行攻略，在真结局即将结束时获得奖杯“CGコンプリート”和“Soundコンプリート”，分别是全CG和全SOUND收集。
※最后从菜单画面选择EXTRA，打开TIPSLIST，将每一个未读的Tips都点一下（共134个），即可获得奖杯“Tipsコンプリート”，同时获得白金奖杯“超完璧主义者”，至此攻略完成。

# 奖杯攻略

| 奖杯总数 | 34 | 铜杯 | 19 | 银杯 | 9 | 金杯 | 5 | 白金 | 1 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

| 白金难度 | 2/10 |
|---|---|
| 白金所需时间 | 4小时 |
| 在线奖杯 | 无 |
| 最少通关次数 | 6 |
| 有无可能错过的奖杯 | 有 |
| 奖杯BUG或事故 | 无 |
| 硬件需要 | 无 |

**超完璧主义者**（白金）
取得条件：获得其他所有奖杯

**情报强者は事件を追う**（铜杯）
取得条件：开始第1章

**事件が彼らを啸く**（铜杯）
取得条件：开始第2章

**彼らのお祭のお话の言い分**（铜杯）
取得条件：开始第3章

**お话の里側が妄想を始める**（铜杯）
取得条件：开始第4章

**妄想の住人が骚ぎ迫る**（铜杯）
取得条件：开始第5章

**抗うのは迫り寄る过去**（铜杯）
取得条件：开始第6章

**侵した过去に间に合うために**（铜杯）
取得条件：开始第7章

**侵食して行く事件の错综**（铜杯）
取得条件：开始第8章

**错综する思惑の行き着くところ**（铜杯）
取得条件：开始第9章

**彼女の思惑**（铜杯）
取得条件：开始第10章

**彼の战い** 铜杯
取得条件：开始第11章

**事件を追うのはやめなさい** 铜杯
取得条件：解锁来栖乃乃线

**あでぃおすぐらっしあー** 铜杯
取得条件：解锁有村雏绘线

**あ、あの……** 铜杯
取得条件：解锁山添うき线

**んんっ！** 铜杯
取得条件：解锁香月华线

**おっけい** 铜杯
取得条件：解锁真结局

**初めてのエンディング** 银杯
取得条件：达成Over Sky End

**错综する光と影に惑う思いは** 银杯
取得条件：达成Real Sky End

**虚实に抗うその瞳に映るもの** 银杯
取得条件：达成Dark Sky End

**无意识で我が侭な优しさの浸食** 银杯
取得条件：达成Dream Sky End

**过去からの残响に踊る** 银杯
取得条件：达成Deep Sky End

**本当の彼女たちの生き方** 银杯
取得条件：达成Silent Sky End（真结局）

**初めての妄想トリガー** 铜杯
取得条件：首次进行妄想触发

**ポジティブ人间みたび** 银杯
取得条件：触发所有积极妄想

**ネガティブ人间みたび** 银杯
取得条件：触发所有消极妄想

**超夸大妄想家** 金杯
取得条件：触发所有妄想
奖杯说明：共37个，需要积极触发与消极触发各一次。

**仆は情强だ** 金杯
取得条件：在贴图选择一次未错的情况下达成Over Sky End
奖杯说明：如果发现贴错可以通过立刻Quick Load来进行补救，属于细心一些就不会遗漏的奖杯。

**やっぱりお前は情弱だわ** 银杯
取得条件：贴图选择累计错误20次
奖杯说明：在来栖乃乃线和山添うき线中都可以刷，故意贴错20次即可。

**もういいよ。ガッカリだ。** 铜杯
取得条件：达成Bad End

**风……吹いてきてる。确实に** 铜杯
取得条件：触发积极妄想26

**CG コンプリ－ト** 金杯
取得条件：全CG收集
奖杯说明：按照攻略在True End最后部分可获得，无需进入CG鉴赏页面。

**Tips コンプリ－ト** 金杯
取得条件：全Tips收集
奖杯说明：按照攻略收集完有134个，打开Extra，进入Tips鉴赏页面，选择未读的部分，将绿色的全部按○键点白即可。

**Sound コンプリ－ト** 金杯
取得条件：全Sound收集
奖杯说明：按照攻略在TrueEnd最后部分可获得，无需进入Sound鉴赏页面。



文 肥肠 美编 咕噜




**本作是一款耐玩度非常高的迷宫探索类游戏，玩家可操作灵梦在各式迷宫里探险，与各种规格的东方角色斗智斗勇。尽管基本系统非常简单，但有着很深的外围系统和各式高难度迷宫，白金难度也相当高。**

| RPG | 不可思议的幻想乡 欲望之塔 | | | 必需记忆卡 |
|---|---|---|---|---|
| | 不思议の幻想乡 –THE TOWER OF DESIRE– | | | 1684MB |
| | Aqua Style | 2015年6月25日 | 日版 | 1人 |
| 下载版：4968日元 | | 无对应周边 | | 对应玩家年龄：12岁以上 |

# 系统篇

## 基础篇

和传统的《不可思议迷宫》一样，本作也是一个看似平面A·RPG，实则回合制RPG的迷宫攻略游戏。玩家操作角色每进行一次行动，都会消耗一回合，敌我双方交替行动。每个迷宫都有一定的限制回合，在800回合时系统发布第一警告，1000回合时发布第二警告，1200回合时对玩家进行实际惩罚，惩罚内容根据不同迷宫有所差异。

## 道具的丢失

丢失指的是永久失去道具，在游戏中显示为**ロスト**。丢失根据迷宫类型分成两种情况，一种是可以携带道具进入的迷宫，如果在迷宫里死亡或中途放弃，那么玩家可以保留道具和**ニトポ**返回，金钱全部丢失；第二种是不能携带道具进入的迷宫，如果在迷宫里死亡或中途放弃，玩家的所有道具、**ニトポ**和金钱全部丢失。

## 攻击伤害相关

本作中主人公造成的伤害不固定，在不装武器的情况下，伤害在5/6～7/6间浮动；装备武器的情况下，伤害上下浮动10点左右。此外，身上携带的金钱也会对伤害有所补正，携带10000～99999金钱攻击力增加10%，携带100000金钱以上时攻击力增加20%。当HP降低到1/3时，攻击力会变为1.25倍。此外，被越多敌人包围，攻击力也会获得加成。

怪力印和泥醉带来的暴击会让攻击力直接翻倍，而**お酒が好き**印的暴击则会达到平时的三倍攻击力。多段攻击的后续伤害会逐步衰减，第1段攻击造成100%伤害，而越到后面的连击，其造成的伤害越低，最多第15段攻击的伤害只有基础值的17%左右。弹幕的伤害不受角色力量（**ちから**）影响。



## 装备

### 武器和防具

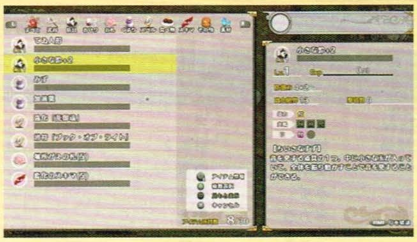
给武器和防具注入经验值可令其升级，每个武器/防具的等级上限均有所区别。伴随着升级，武器上的印也会获得成长。到达最高等级的武器/防具如果拥有下一个RANK，会发生进阶，变成完全不同名字的武器/防具并获得强化。

武器/防具上面的插槽（**スロット**）可装备印，每个武器/防具最多只能装15个印。插槽数不到15的武器/防具可以通过道具“绯々色金”来拓展插槽，拓展出的插槽能够在装备转生时获得继承。

### お守り

护身符，相当于普通RPG中的饰品，会带来一些数值上的增益。当然最有用的还是能够附加各种印。

## 印



印可以镶嵌在原本性能普通的装备上，大幅提升其能力。当装备中含有多个同类效果的印时，优先取用效果较高的。攻击力增加印和防御力增加印的效果可叠加累计。当武器/防具/护身符等不同部位的装备拥有相同共鸣印时，印会产生连携，触发更强的效果。

## NTF

本作中可随时随地进行合成的系统，利用 NTF 需要消耗专门的点数“**ニトポ**”，在迷宫中每进行一次 NTF 合成都要强制消耗一回合。神社、妖怪之里以及其他各种设施内能够在不关闭菜单的情况下连续合成，因此如果玩家想尽快完成合成菜单，建议在以上这些据点或设施内进行。

### ニトポ

和弹幕 P 一样，**ニトポ**的获得方式同样是在迷宫内打倒敌方怪物后掉落。蓝色掉落为 1 点，金色掉落为 2 点。每下潜一层迷宫也会自动增加一些**ニトポ**，增加量根据迷宫的不同而有所差异。一些比较特别的迷宫不会为玩家提供任何**ニトポ**，甚至还有一些迷宫不允许进行 NTF 合成。

### 合成

进行到“异变解决**の**途”的 7F，到达妖怪之里后开放本功能。每次合成至多能使用两个道具，合成装备每次消耗 100P，合成札则消耗 25P。部分迷宫的消费数与前文所说的数值有所差别。

合成时，先选合成基础道具，再选择想要与之合成的道具，可预先看到合成结果。但合成未识别的道具时，完成品栏也会显示为未识别状态。装备的修正值、印、加护以及咒会完整继承到完成品中，经验值虽然也会通过合成来继承成长，但每次合成后能获得的经验值上限是 100 万。如果想要把多种类合成后的印转移到后续装备上，需要先将印取下。但如果印不在装备品上，比如附着了印的药，那么直接合成便可继承。注意身上的装备不用卸下即可直接合成，但身上的装备处于被诅咒状态时，是无法作为合成材料的。合成札时，不强制需要同种札，但合成后的合计使用次数不得超过 10，即如果玩家用一个（3）的札与另一个（5）的札进行合成，那么合成出的札标记为（8），超过 10 后以 10 计算。

### 调合

进行到“异变解决**の**途”的 17F，到达河城**セ－フハウス**时开放初级调合，中级调合配方要完全通过“异变解决**の**途”后开放，上级调合配方则要将“绵月**バニ－ランド**”的 8 种**アトラクション**通过后才开放。

调合是把普通道具与迷宫中掉落在地上的调合素材进行组合，从而产生新道具的过程。任何调合消费的**ニトポ**均为 1，当然部分特殊迷宫有例外。

调合的配方根据迷宫的攻略进度逐步开放，而且调合所需消耗也会逐步降低，并且解禁一些必须依靠调合方可获得的道具。在初次成功完成一次调合前，调合的关键素材在调合列表中显示为“？？？？”，只有在调合以后才能被记录下来。调合既能制作出一发逆转战局的强力道具，也可能诞生出毫无用处的废材，适当默记一些常用调合配方，可方便身上道具满格时对道具作出正确取舍。另外要注意的是，当身上道具满格时进行调合，调合出的道具会掉落到地上，需要整理好道具后再拾取。

## 调合配方一览（括号内数字为调合数量）

### 札类

| 完成品 | 材料 1 | 材料 2 | 材料 3 | 材料 4 | 材料 5 | 材料 6 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 加速の札（2） | 加速药 | ふしぎな纸切れ | – | – | – | – |
| 加速の札（1） | 敌速「メイド・イン・ヘブン」 | ふしぎな纸切れ | 墨汁 | – | – | – |
| 低速の札（3） | 钝重药 | ふしぎな纸切れ | – | – | – | – |
| 低速の札（2） | 钝速药 | ふしぎな纸切れ | 墨汁 | – | – | – |
| 金缚りの札（3） | 筋弛缓剂 | ふしぎな纸切れ | – | – | – | – |
| 幸福の札（1） | 四叶のクロ－バ－ | ふしぎな纸切れ | 墨汁 | – | – | – |
| 幸福の札（2） | しあわせになれるくすり | ふしぎな纸切れ | – | – | – | – |
| 不幸の札（1） | 逆行药 | ふしぎな纸切れ | 墨汁 | – | – | – |
| 不幸の札（3） | 退行药 | ふしぎな纸切れ | 墨汁 | – | – | – |
| 场所がえの札（4） | 归还「リタ－ンオブハクレイ」 | ふしぎな纸切れ | – | – | – | – |
| 场所がえの札（3） | 微翔药 | 远离の札 | 转换液 | – | – | – |
| 无能の札（2） | 衰耗液 | ふしぎな纸切れ | 墨汁 | – | – | – |
| 远离の札（2） | 蝙蝠の羽 | ふしぎな纸切れ | 墨汁 | – | – | – |
| 远离の札（3） | メントウス | ふしぎな纸切れ | – | – | – | – |
| 囮の札（2） | 混乱药 | ふしぎな纸切れ | 墨汁 | – | – | – |
| 招雷の札（3） | 神技「八方龙杀阵」 | ふしぎな纸切れ | – | – | – | – |
| 变异の札（2） | 变性液 | ふしぎな纸切れ | 墨汁 | – | – | – |
| 怨返しの札（2） | 厄をため入んだお守り | ふしぎな纸切れ | 墨汁 | – | – | – |
| 怨返しの札（3） | 咒诅返しの札 | 浓缩液 | 转换液 | – | – | – |
| 咒诅返しの札（1） | あぶない药 | ふしぎな纸切れ | 墨汁 | – | – | – |
| 八意湿布（1） | 玉露 | ふしぎな纸切れ | 墨汁 | 茶叶 | – | – |
| | 解毒药 | ふしぎな纸切れ | 墨汁 | – | – | – |
| 火水木金土日月の札（3） | 博打「エスポワ－ル」 | 墨汁 | – | – | – | – |
| | あぶない药 | ふしぎな纸切れ | – | – | – | – |
| 炎上の札（1） | 火药 | ふしぎな纸切れ | 墨汁 | – | – | – |
| 炎上の札（2） | 爆药 | ふしぎな纸切れ | 墨汁 | – | – | – |
| 旧一万圆札（1） | ふしぎな纸切れ | しあわせになれるくすり | 墨汁 | – | – | – |
| 雾散雾消の札（1） | 云の切れ端 | ふしぎな纸切れ | 墨汁 | – | – | – |
| アイテム保护の札（2） | ふしぎな纸切れ | お守り「开运除灾」 | – | – | – | – |

### 药类

| 完成品 | 材料 1 | 材料 2 | 材料 3 | 材料 4 | 材料 5 | 材料 6 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 绿茶 | 香草 | 杂草 | – | – | – | – |
| | みず | 茶叶 | – | – | – | – |
| | 强力液 | 茶叶 | – | – | – | – |
| | 衰耗液 | 玉露 | – | – | – | – |
| | 转换液 | 毒药 | – | – | – | – |
| | みず | あぶない药 | – | – | – | – |
| 玉露 | 香草 | 绿茶 | – | – | – | – |
| | 茶叶 | おいしい水 | – | – | – | – |
| | 绿茶 | 绿茶 | – | – | – | – |
| | 强力液 | 绿茶 | – | – | – | – |
| | どくだみ茶 | 毒药 | – | – | – | – |
| どくだみ茶 | 茶叶 | 药草 | – | – | – | – |
| | 药草 | 绿茶 | – | – | – | – |
| | 强力液 | 解毒药 | – | – | – | – |
| | 绿茶 | 解毒药 | – | – | – | – |
| 解毒药 | 香草 | おいしい水 | 药草 | – | – | – |
| | 毒草 | 转换液 | – | – | – | – |
| | あぶない药 | 毒药 | 转换液 | – | – | – |
| ちからの药 | 怪力药 | 怪力药 | – | – | – | – |
| | 火药 | 怪力药 | – | – | – | – |
| | 强力液 | 怪力药 | – | – | – | – |
| みず | 火药 | 冰块 | – | – | – | – |
| | 毒药 | 解毒药 | – | – | – | – |
| | 爆药 | 冰块 | – | – | – | – |
| | あぶない药 | あぶない药 | あぶない药 | – | – | – |
| しあわせになれるくすり | 四叶のクロ－バ－ | 四叶のクロ－バ－ | – | – | – | – |
| | ふしぎな | 杂草 | ふしぎな | – | – | – |
| | アメちゃん大玉 | アメちゃん大玉 | – | – | – | – |
| 怪力药 | おいしい水 | みず | 强力液 | – | – | – |
| | ちからの药 | あぶない药 | – | – | – | – |
| 无敌药 | 人鱼のうろこ | ハクタクの角 | あぶない药 | 煌々液 | – | – |
| | 八意印の万能药 | 蓬莱の药 | – | – | – | – |
| 目药 | 香草 | みず | 药草 | – | – | – |
| | 八目鳗 | おいしい水 | – | – | – | – |
| | ふしぎなアメちゃん | 绿茶 | – | – | – | – |
| 加速药 | 鸦天狗の卵 | 煌々液 | – | – | – | – |
| | 钝速药 | 转换液 | – | – | – | – |
| | 敌速「メイド・イン・ヘブン」 | あぶない药 | – | – | – | – |
| 狂化药 | 强力液 | あぶない药 | あぶない药 | – | – | – |
| | 狂乱「スカ－レット・マ－カ－」 | あぶない药 | – | – | – | – |
| | あぶない药 | あぶない药 | あぶない药 | あぶない药 | – | – |
| 毒药 | 毒草 | 毒草 | – | – | – | – |
| | 转换液 | 解毒药 | – | – | – | – |
| | 毒草 | あぶない药 | – | – | – | – |

| 完成品 | 材料 1 | 材料 2 | 材料 3 | 材料 4 | 材料 5 | 材料 6 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 逆行药 | ハクタクの角 | おいしい水 | – | – | – | – |
| | ハクタクの角 | あぶない药 | – | – | – | – |
| | しあわせになれるくすり | 转换液 | – | – | – | – |
| 混乱药 | あぶない药 | カラフルキノコ | – | – | – | – |
| | 狂化药 | カラフルキノコ | – | – | – | – |
| 睡眠药 | お酒 | カラフルキノコ | – | – | – | – |
| | あぶない药 | 杂草 | – | – | – | – |
| 钝速药 | 转换液 | 加速药 | – | – | – | – |
| | あぶない药 | 加速药 | – | – | – | – |
| 爆药 | 火药 | 火药 | – | – | – | – |
| | 放射性物质 | あれ | – | – | – | – |
| | あぶない药 | 火药 | あれ | – | – | – |
| 海鼠肠 | ナマコのお果子 | みず | – | – | – | – |
| お酒 | 酒虫 | おいしい水 | – | – | – | – |
| | 变性液 | みず | おいしい水 | – | – | – |
| | 混乱药 | みず | カラフルキノコ | あぶない药 | – | – |
| 红茶 | 茶叶 | 玉露 | – | – | – | – |
| | 茶叶 | 茶叶 | 绿茶 | – | – | – |
| | 火药 | 绿茶 | – | – | – | – |
| 红い液体 | 衰耗液 | 蝙蝠の羽 | – | – | – | – |
| 浮游药 | 微翔药 | 煌々液 | – | – | – | – |
| | メントウス | 瓶コ－ラ | 强力液 | – | – | – |
| 八意印の万能药 | 人鱼のうろこ | 变性液 | – | – | – | – |
| あぶない药 | おいしい水 | あれ | – | – | – | – |
| | みず | あれ | – | – | – | – |
| | ドロドロおはぎ | 黑こげワッフル | – | – | – | – |
| | かつて食べものだったモノ | 黑こげおはぎ | – | – | – | – |
| 飞翔药「博丽ロケット」 | 钝重药 | 转换液 | – | – | – | – |
| | 微翔药 | 爆药 | – | – | – | – |
| 绿汁 | おいしい水 | 杂草 | – | – | – | – |
| 良药 | みず | 杂草 | – | – | – | – |
| | 药草 | 药草 | 香草 | – | – | – |
| | 绿汁 | 强力液 | – | – | – | – |
| 活性丹 | 爆药 | 玉露 | – | – | – | – |
| | 强力液 | 火药 | あれ | – | – | – |
| 天眼药 | 八目鳗 | 煌々液 | – | – | – | – |
| | 目药 | 目药 | 目药 | – | – | – |
| | 照符「ルーム・オブ・ライト」 | あぶない药 | あぶない药 | – | – | – |
| P缶 | 石ころ | 强力液 | 火药 | – | – | – |
| 良缶 | 良药 | P缶 | – | – | – | – |
| 绿茶オン・ザ・ロック | 绿茶 | どくだみ茶 | 冰块 | – | – | – |
| | 极大冰块 | 茶叶 | 药草 | – | – | – |
| 火炎瓶 | お酒 | 火药 | – | – | – | – |
| | 爆药 | 衰耗液 | – | – | – | – |
| 筋弛缓剂 | ちからの药 | 衰耗液 | – | – | – | – |
| | 怪力药 | 转换液 | – | – | – | – |
| 铭酒 | お酒 | 强力液 | – | – | – | – |
| | お酒 | お酒 | – | – | – | – |
| | 酒虫 | 强力液 | – | – | – | – |
| 退行药 | 逆行药 | 衰耗液 | – | – | – | – |
| | 逆行药 | あぶない药 | あぶない药 | – | – | – |
| | 恶梦「临月天光」 | 变性液 | – | – | – | – |
| 混沌药 | 混乱药 | カラフルキノコ | カラフルキノコ | – | – | – |
| | 混乱药 | 衰耗液 | – | – | – | – |
| | 混乱药 | 混乱药 | あぶない药 | – | – | – |
| | 幻惑「アンキャニーシャイン」 | あぶない药 | – | – | – | – |
| 爆睡药 | 睡眠药 | 混乱药 | – | – | – | – |
| | 睡眠药 | 睡眠药 | 强力液 | – | – | – |
| | 爆睡「パレッスパーティクル」 | あぶない药 | – | – | – | – |
| 钝重药 | 钝速药 | 衰耗液 | – | – | – | – |
| | 超重「プラネット・ズン」 | あぶない药 | – | – | – | – |
| | 钝速药 | 钝速药 | 钝速药 | – | – | – |
| 汉方药「冬虫夏草」 | 虫の死骸 | カラフルキノコ | 煌々液 | – | – | – |
| | 香草 | 变性液 | 药草 | 虫の死骸 | – | – |

| 完成品 | 材料 1 | 材料 2 | 材料 3 | 材料 4 | 材料 5 | 材料 6 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 蓬莱の药 | 月の姬の黄金の水 | 八意印の万能药 | – | – | – | – |
| 神便鬼毒酒 | 秘藏酒「酒吞童子」 | 变性液 | – | – | – | – |
| 秘藏酒「酒吞童子」 | 铭酒 | 煌々液 | 酒虫 | – | – | – |
| 红魔茶「スカーレットデビル」 | 红い液体 | 蝙蝠の羽 | 红茶 | – | – | – |
| 安眠药「春ですよ」 | 爆睡药 | 强力液 | – | – | – | – |
| | 睡眠药 | 睡眠药 | 钝速药 | – | – | – |
| 剧药「スイートポイズン」 | 铃兰の毒 | 猛毒药 | – | – | – | – |
| | 铃兰の毒 | 煌々液 | – | – | – | – |
| 禁忌药「フランドール」 | 红魔茶「スカーレットデビル」 | 怪力药 | – | – | – | – |
| | 变性液 | 狂化药 | 狂乱「スカーレット・マーカー」 | – | – | – |
| 秘药「历史食い」 | しあわせになれるくすり | 退行药 | – | – | – | – |
| | 逆行药 | 退行药 | 强力液 | – | – | – |
| 乱神药「三步必杀」 | 秘藏酒「酒吞童子」 | 煌々液 | – | – | – | – |
| 水蒸气爆药 | 核燃料 | 煌々液 | – | – | – | – |
| | 爆药 | 爆药 | 爆药 | 爆药 | みず | 煌々液 |
| 透过药「ステルスドリンク」 | お化けキュ－カンバ－ | おいしい水 | – | – | – | – |
| 弩级药「超マッシュルーム」 | カラフルキノコ | 煌々液 | 变性液 | – | – | – |
| 死出酒「黄泉平坂行路」 | 樱の花びら | 铭酒 | 煌々液 | – | – | – |
| | あれ | かつて食べものだったモノ | 放射性物质 | 铭酒 | – | – |
| 入道药「气化前の云山」 | 云の切れ端 | 煌々液 | – | – | – | – |
| 激震药「先忧后乐」 | 仙果 | 煌々液 | – | – | – | – |
| 日轮酒「花鸟风月」 | 大轮の向日葵 | 铭酒 | 八目鳗 | 云の切れ端 | 月の姬の黄金の水 | |
| | 月轮酒「啸风弄月」 | 变性液 | – | – | – | – |
| 月轮酒「啸风弄月」 | 铭酒 | 鸦天狗の卵 | びわ | 赤い羽根 | 萤光「オールド・ラング・サイン」 | – |
| | 日轮酒「花鸟风月」 | 变性液 | – | – | – | – |
| 四季酒「百花缭乱」 | 大轮の向日葵 | 樱の花びら | 极大冰块 | 铭酒 | 茨木の百药枡 | – |
| 猿田彦味酒「幻想风靡」 | 月轮酒「啸风弄月」 | 鸦天狗の卵 | – | – | – | – |
| 果实酒「みらくる★もーぜ」 | ミラクルフルーツ | 铭酒 | – | – | – | – |
| 微翔药 | メントウス | 瓶コ－ラ | – | – | – | – |
| 无情酒「亲玉ころし」 | 黑怨石のかけら | 神便鬼毒酒 | 猛毒药 | 剧药「スイートポイズン」 | NTR调整药 | – |
| 非情酒「不可侵领域」 | 黑怨石のかけら | 死出酒「黄泉平坂行路」 | 猛毒药 | 禁忌药「フランドール」 | NTR リバース | – |
| キンキンに冷えたビール | お酒 | メントウス | 冰块 | – | – | – |
| ナマコワイン（赤） | 海鼠肠 | 铭酒 | – | – | – | – |
| 化鬼酒「百枡のしずく」 | 茨木の百药枡 | 铭酒 | – | – | – | – |
| 猛毒药 | 毒药 | 毒药 | 强力液 | 变性液 | – | – |
| | あぶない药 | あれ | かつて食べものだったモノ | ドロドロおはぎ | 强力液 | – |
| カッパ割り | きゅうり | お酒 | みず | – | – | – |

## スペルカード类

| 完成品 | 材料 1 | 材料 2 | 材料 3 | 材料 4 | 材料 5 | 材料 6 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 照符「ルーム・オブ・ライト」 | 坏れたソナー | 无地のカード | 绘の具 | – | – | – |
| | 八目鳗 | 白狼天狗の毛 | 无地のカード | – | – | – |
| 壁崩「ベルリナー・マウアー」 | トンネルのスキマ | 无地のカード | – | – | – | – |
| 名づけて「越后ショート！」 | 米 | お酒 | 无地のカード | – | – | – |
| 御祓「カーネルサルベージ」 | お守り「厄除け」 | 无地のカード | – | – | – | – |
| | 厄いリボン | 无地のカード | – | – | – | – |
| | 厄をためこんだお守り | 无地のカード | – | – | – | – |
| 口封「ジュ・スエテ」 | 无能の札 | 无地のカード | 黑こげおはぎ | – | – | – |
| 识别「ググール」 | 目药 | 无地のカード | 绘の具 | – | – | – |
| 强化「荒御魂」 | 强力液 | 无地のカード | 火药 | – | – | – |
| 硬化「幸御魂」 | 强力液 | 无地のカード | 溶けた金属 | – | – | – |
| 敌速「メイド・イン・ヘブン」 | メイド长の怀中时计 | 无地のカード | – | – | – | – |
| 爆睡「パレッスパーティクル」 | 睡眠药 | 无地のカード | – | – | – | – |
| 超重「プラネット・ズン」 | 钝速药 | 无地のカード | – | – | – | – |
| 忘却「ネオラライザー」 | 历史食いの史书 | 无地のカード | – | – | – | – |
| 厄除「サーディーンヘッド」 | お守り「厄除け」 | 无地のカード | – | – | – | – |
| | 厄いリボン | 无地のカード | 浓缩液 | – | – | – |
| 妖馆「レジデント・イーブル」 | 魍魉のスキマ | 无地のカード | 绘の具 | – | – | – |
| 罠符「死の通路」 | ガラクタ | 无地のカード | – | – | – | – |
| 增大「ピロルスの解放」 | キンキンに冷えたビール | 越后ショート | 爆弹おはぎ | 无地のカード | – | – |
| | キンキンに冷えたビール | 越后ショート | 日の丸おはぎ | 无地のカード | – | – |
| 恶梦「临月天光」 | 阎魔样の审判帐 | 无地のカード | – | – | – | – |
| 博打「エスポワール」 | あぶない药 | 无地のカード | NTR 调整药 | – | – | – |
| 水没「サブマージプリンス」 | おいしい水 | みず | 无地のカード | – | – | – |
| 根绝「–その瞬间であった–」 | 水蒸气爆药 | 无地のカード | – | – | – | – |
| 狂乱「スカーレット・マーカー」 | 狂化药 | 强力液 | 无地のカード | – | – | – |
| 复活「乙事主の雄叫び」 | 谨制・みがわり人形 | 无地のカード | – | – | – | – |
| | 八意印の万能药 | 无地のカード | 煌々液 | – | – | – |
| 神灵「梦想封印」 | P 缶 | 无地のカード | 绘の具 | – | – | – |
| 神技「八方龙杀阵」 | 良缶 | 无地のカード | 绘の具 | – | – | – |
| | P 缶 | 无地のカード | 招雷の札 | – | – | – |
| 归还「リターンオブハクレイ」 | 飞翔药「博丽ロケット」 | 无地のカード | – | – | – | – |
| | お守り「无病息灾」Lv20 | 无地のカード | NTR 燃料 | – | – | – |
| | お守り「家内安全」Lv20 | 无地のカード | NTR 燃料 | – | – | – |
| | お守り「合格祈愿」Lv20 | 无地のカード | NTR 燃料 | – | – | – |
| | お守り「美人祈愿」Lv20 | 无地のカード | NTR 燃料 | – | – | – |
| | お守り「开运除灾」Lv20 | 无地のカード | NTR 燃料 | – | – | – |
| | お守り「旅行安全」Lv20 | 无地のカード | NTR 燃料 | – | – | – |
| | お守り「健康祈愿」Lv20 | 无地のカード | NTR 燃料 | – | – | – |
| | お守り「恋爱成就」Lv20 | 无地のカード | NTR 燃料 | – | – | – |
| | お守り「交通安全」Lv20 | 无地のカード | NTR 燃料 | – | – | – |
| | お守り「大愿成就」Lv20 | 无地のカード | NTR 燃料 | – | – | – |
| | お守り「厄除け」Lv20 | 无地のカード | NTR 燃料 | – | – | – |
| 幻惑「アンキャニーシャイン」 | 混乱药 | 无地のカード | 绘の具 | – | – | – |
| | 混沌药 | 无地のカード | – | – | – | – |
| 萤光「オールド・ラング・サイン」 | 月时计 | 狂乱「スカーレット・マーカー」 | – | – | – | – |

## 果子类

| 完成品 | 材料 1 | 材料 2 | 材料 3 | 材料 4 | 材料 5 | 材料 6 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| おはぎ | 米 | 强力液 | – | – | – | – |
| | 米 | おいしい水 | 火药 | – | – | – |
| | 米 | おいしい水 | 炎上の札 | – | – | – |
| 大きいおはぎ | おはぎ | おいしい水 | 强力液 | – | – | – |
| | おはぎ | 米 | 强力液 | – | – | – |
| 特大おはぎ | 大きいおはぎ | 大きいおはぎ | 大きいおはぎ | みず | – | – |
| | 弩级药「超マッシュルーム」 | 大きいおはぎ | – | – | – | – |
| 特制おはぎ | 特大おはぎ | 煌々液 | 名づけて「越后ショート！」 | – | – | – |
| 焼きたけのこ | たけのこ | 火药 | – | – | – | – |
| | たけのこ | 炎上の札 | – | – | – | – |
| 焼ききのこ | きのこ | 火药 | – | – | – | – |
| | きのこ | 炎上の札 | – | – | – | – |
| 焼きおはぎ | 大きいおはぎ | 火药 | – | – | – | – |
| | 大きいおはぎ | 炎上の札 | – | – | – | – |
| 越后ショート | おはぎ | 米 | 米 | 铭酒 | 煌々液 | ふしぎなアメちゃん |
| ミラクルフルーツ | 特制おはぎ | カカオの种 | ぶどうの种 | バナナの种 | みかんの种 | NTR 调整药 |
| 爆弹おはぎ | 大きいおはぎ | 爆药 | – | – | – | – |
| 日の丸おはぎ | 解毒药 | 大きいおはぎ | – | – | – | – |
| 焼きヤツメウナギワッフル | 大きいおはぎ | 八目鳗 | – | – | – | – |
| 幻想乡一辛いワッフル | 食べるラー油 | 香草 | エクレア | – | – | – |
| みらくる★ワッフル DX | ミラクルフルーツ | ふしぎなアメちゃん大玉 | 名づけて「越后ショート！」 | – | – | – |
| オータムシスターパフェ | みらくる★ワッフル DX | 椿の种 | ぶどうの种 | みかんの种 | バナナの种 | カカオの种 |
| ヤマメサンデー | ミラクルフルーツ | 筋弛缓剂 | ふしぎなアメちゃん大玉 | 土蜘蛛ウイルス | クモの巢型のかざり | 猛毒药 |
| でっかいワッフル MAX–G | みらくる★ワッフル DX | ヤマメサンデー | オータムシスターパフェ | 神气玉 | カエルの冰渍け | 冬眠したヘビ |
| 梦と魔法のソフトクリーム DX | ナマコのお果子 | キンキンに冷えたビール | NTR 燃料 | 猿田彦味酒「幻想风靡」 | 绿のバナナの房 | お化けキューカンバー |
| 梦と魔法のポップ★コーン | ミラクルフルーツ | ナマコワイン（赤） | NTR 燃料 | 四季酒「百花缭乱」 | 绿のバナナの房 | お化けキューカンバー |
| ナイフショコラ | エクレア | ナイフ | – | – | – | – |
| 狗宾饼 | 白狼天狗の刚毛 | 特制おはぎ | – | – | – | – |
| エクレア | びわ | 八つ桥 | 变性液 | – | – | – |
| | こんがりワッフル | 焼きおはぎ | 浓缩液 | – | – | – |
| クワノミ★スイート★ DX | ナイフショコラ | 谷物神の帽子 | – | – | – | – |

## スキマ类

| 完成品 | 材料 1 | 材料 2 | 材料 3 | 材料 4 | 材料 5 | 材料 6 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 弱化のスキマ（2） | スキマのもと | 衰耗液 | 逆行药 | – | – | – |
| 识别のスキマ（3） | スキマのもと | 识别「ググール」 | 识别「ググール」 | – | – | – |
| 吸い寄せのスキマ（1） | スキマのもと | 场所がえの札 | 归还「リターンオブハクレイ」 | – | – | – |
| 变化のスキマ（5） | 火水木金土日月の札 | 博打「エスポワール」 | スキマのもと | – | – | – |
| 保存のスキマ（4） | スキマのもと | 增大「ピロルスの解放」 | – | – | – | – |
| 魍魉のスキマ（5） | スキマのもと | 妖馆「レジデント・イーブル」 | – | – | – | – |
| 魍魉のスキマ（9） | スキマのもと | あぶない药 | あれ | かつて食べものだったモノ | – | – |
| スキマシェルター（5） | スキマのもと | 硬化「幸御魂」 | – | – | – | – |

| 完成品 | 材料 1 | 材料 2 | 材料 3 | 材料 4 | 材料 5 | 材料 6 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 心のスキマ（2） | スキマのもと | 八意湿布 | 绿茶 | – | – | – |
| 心のスキマ（4） | スキマのもと | 玉露 | どくだみ茶 | 解毒药 | – | – |
| 换金のスキマ（4） | スキマのもと | 博打「エスポワール」 | – | – | – | – |
| 换金のスキマ（3） | スキマのもと | 值札 | 值札 | – | – | – |
| 消化のスキマ（2） | 溶けた金属 | スキマのもと | 瓶コーラ | 强力液 | – | – |
| 超爆发のスキマ（2） | 爆药 | スキマのもと | – | – | – | – |
| 超爆发のスキマ（4） | 水蒸气爆药 | スキマのもと | – | – | – | – |
| 超爆发のスキマ（9） | 根绝「–その瞬间であった–」 | スキマのもと | 核燃料 | – | – | – |
| スキマ（5） | スキマのもと | スキマのもと | – | – | – | – |
| おはらいのスキマ（3） | 御祓「カーネルサルベージ」 | スキマのもと | お守り「厄除け」 | – | – | – |
| 咒いのスキマ（3） | 厄をため入んだお守り | スキマのもと | – | – | – | – |
| トンネルのスキマ（1） | 子供用シャベル | スキマのもと | 爆药 | – | – | – |
| トンネルのスキマ（3） | 万能のみ | スキマのもと | – | – | – | – |
| 命の灯火のスキマ（2） | 西行妖の枝 | スキマのもと | – | – | – | – |
| 未识别のスキマ（3） | 忘却「ネオラライザ–」 | スキマのもと | – | – | – | – |
| おはぎのスキマ（2） | 大きいおはぎ | スキマのもと | – | – | – | – |
| 罠のスキマ（9） | 罠符「死の通路」 | スキマのもと | – | – | – | – |
| 印抽出のスキマ（3） | 吸い寄せのスキマ | スキマのもと | – | – | – | – |
| 合成のスキマ（2） | 隙间操作の书・贰 | スキマのもと | 变化のスキマ | 印抽出のスキマ | – | – |
| 调合のスキマ（2） | 隙间操作の书・壹 | スキマのもと | 变化のスキマ | 八意湿布 | – | – |
| 仓库のスキマ（2） | スキマのもと | 归还「リターンオブハクレイ」 | – | – | – | – |

## 其他类

| 完成品 | 材料 1 | 材料 2 | 材料 3 | 材料 4 | 材料 5 | 材料 6 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| かわいい巫女玉 | 阴阳ボール | 打ち出の小槌 | NTR 调整药 | – | – | – |
| びっくり巫女玉 | かわいい巫女玉 | かわいい巫女玉 | かわいい巫女玉 | – | – | – |
| | 旧一万圆札（10） | 特制おはぎ | かわいい巫女玉 | NTR 燃料 | – | – |
| | かわいい巫女玉 | 吸い寄せのスキマ | NTR 燃料 | – | – | – |
| 最も凶悪なびっくり巫女玉 | びっくり巫女玉 | びっくり巫女玉 | びっくり巫女玉 | – | – | – |
| | びっくり巫女玉 | 无敌药 | 印抽出のスキマ | タヌキの置物 | – | – |
| 绯々色金 | 最も凶悪なびっくり巫女玉 | 増大「ピロルスの解放」 | 保存のスキマ | NTR 调整药 | 根绝「–その瞬间であった–」 | – |
| | オータムシスターパフェ | 最も凶悪なびっくり巫女玉 | 増大「ピロルスの解放」 | 保存のスキマ | – | – |
| | ヤマメサンデ– | 最も凶悪なびっくり巫女玉 | 増大「ピロルスの解放」 | 保存のスキマ | – | – |
| | 日轮酒「花鸟风月」 | 最も凶悪なびっくり巫女玉 | 増大「ピロルスの解放」 | | – | – |
| | 月轮酒「啸风弄月」 | 最も凶悪なびっくり巫女玉 | 増大「ピロルスの解放」 | | – | – |
| NTR 燃料 | NTR 调整药 | NTR リバース | NTR 因子 No.44 | – | – | – |
| | NTR 调整药 | NTR リバース | NTR リバース | – | – | – |
| | NTR 调整药 | NTR 调整药 | NTR 因子 No.44 | – | – | – |
| | NTR 调整药 | NTR 调整药 | NTR リバース | – | – | – |
| NTR 燃料 | NTR 调整药 | NTR 调整药 | NTR 调整药 | – | – | – |
| | NTR リバース | NTR リバース | NTR リバース | – | – | – |
| | NTR リバース | NTR リバース | NTR 因子 No.44 | – | – | – |
| | NTR リバース | NTR 因子 No.44 | NTR 因子 No.44 | – | – | – |
| | NTR 因子 No.44 | NTR 因子 No.44 | NTR 因子 No.44 | – | – | – |
| 宝塔のようなもの | 贤将の落し物 | 贤将の拾得物 | 贤将のひろい物 | – | – | – |
| 稗田之书 | 谜の书物～前编～ | 谜の书物～后编～ | – | – | – | – |
| 谜の书物～前编～ | 古びた纸きれ・伍 | 古びた纸きれ・壹 | 古びた纸きれ・贰 | 古びた纸きれ・参 | 古びた纸きれ・肆 | 古びた纸きれ・零 |
| 谜の书物～后编～ | 古びた纸きれ・终 | 古びた纸きれ・漆 | 古びた纸きれ・捌 | 古びた纸きれ・玖 | 古びた纸きれ・拾 | 古びた纸きれ・陆 |
| 玉兔姊の日记 | 调查队玉兔の手记・06 | 调查队玉兔の手记・01 | 调查队玉兔の手记・02 | 调查队玉兔の手记・03 | 调查队玉兔の手记・04 | 调查队玉兔の手记・05 |

## 素材类

| 完成品 | 材料 1 | 材料 2 | 材料 3 | 材料 4 | 材料 5 | 材料 6 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ふしぎな纸切れ | 无地のカード | 变性液 | – | – | – | – |
| | 火水木金土日月の札（5 以上） | 希释液 | 转换液 | – | – | – |
| 火药 | あれ | 变性液 | – | – | – | – |
| | 石ころ | 溶けた金属 | カラフルキノコ | – | – | – |
| | 废木材 | わら | ぞうきん | – | – | – |
| | 废木材 | あれ | わら | – | – | – |
| | わら | あれ | ぞうきん | – | – | – |
| | 爆药 | 希释液 | – | – | – | – |
| 强力液 | 药草 | 杂草 | – | – | – | – |
| | 药草 | カラフルキノコ | – | – | – | – |
| | 衰耗液 | 火药 | – | – | – | – |
| 变性液 | 杂草 | 火药 | – | – | – | – |
| | 香草 | 溶けた金属 | – | – | – | – |
| | 转换液 | 漂白剂 | – | – | – | – |
| 转换液 | 茶叶 | 杂草 | – | – | – | – |
| | 茶叶 | わら | – | – | – | – |
| | 变性液 | 浓缩液 | – | – | – | – |
| 衰耗液 | 毒草 | 杂草 | – | – | – | – |
| | 毒草 | 墨汁 | – | – | – | – |
| | 强力液 | 希释液 | – | – | – | – |
| あれ | ドロドロおはぎ | 黑こげワッフル | あぶない药 | – | – | – |
| | かつて食べものだったモノ | 黑こげおはぎ | あぶない药 | – | – | – |
| | パンフレット | お父さん? | – | – | – | – |
| | 元气のもと | 虫の死骸 | 虫の触觉 | – | – | – |
| 白狼天狗の毛 | 犬の毛 | 强力液 | 黑曜石のかけら | – | – | – |
| 四叶のクローバー | ふしぎなアメちゃん大玉 | 杂草 | – | – | – | – |
| 核燃料 | 放射性物质 | 放射性物质 | – | – | – | – |
| | 水蒸气爆药 | 浓缩液 | 超爆发のスキマ | NTR 燃料 | 融合の足 | – |
| 大轮の向日葵 | 四季のフラワーマスター Lv 不问（日伞 RANK3） | 变性液 | – | – | – | – |
| 八目鳗 | ヌメっとしたもの | 变性液 | 衰耗液 | – | – | – |
| 冰块 | 浓缩液 | おいしい水 | みず | 转换液 | – | – |
| ふしぎなアメちゃん大玉 | ふしぎなアメちゃん | ふしぎなアメちゃん | – | – | – | – |
| 放射性物质 | 金乌の羽 | 希释液 | – | – | – | – |
| | 核燃料 | 火药 | 火药 | – | – | – |
| | 雾散雾消の札 | あれ | かつて食べものだったモノ | あぶない药 | 根绝「–その瞬间であった–」 | 黑怨石のかけら |
| 白狼天狗の刚毛 | 白狼天狗の毛 | 浓缩液 | NTR 调整药 | – | – | – |
| 金乌の羽 | 放射性物质 | NTR リバース | 转换液 | – | – | – |
| | 放射性物质 | 赤い羽根 | 小恶魔の羽 | – | – | – |
| 食べるラー油 | 浓缩液 | 香草 | みかんの种 | ぶどうの种 | 椿の种 | 米 |

| 完成品 | 材料 1 | 材料 2 | 材料 3 | 材料 4 | 材料 5 | 材料 6 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| カエルの抜け壳 | ヘビとカエルの发饰り | 诹访子の帽子 | NTR 因子 No.44 | – | – | – |
| | ヘビの抜け壳 | 变性液 | – | – | – | – |
| | 极大冰块 | スキマシェルター | 变性液 | 神气玉 | – | – |
| ヘビの抜け壳 | ヘビとカエルの发饰り | 丸太 | NTR 因子 No.44 | – | – | – |
| | カエルの抜け壳 | 变性液 | – | – | – | – |
| | 八目鳗 | 强力液 | 变性液 | 神气玉 | – | – |
| 绘の具 | みかんの种 | おいしい水 | – | – | – | – |
| | バナナの种 | おいしい水 | – | – | – | – |
| | ぶどうの种 | おいしい水 | – | – | – | – |
| | カカオの种 | おいしい水 | – | – | – | – |
| | カラフルキノコ | 杂草 | – | – | – | – |
| | カラフルキノコ | カラフルキノコ | – | – | – | – |
| | 墨汁 | 漂白剂 | – | – | – | – |
| たくさんマタタビ | マタタビ | マタタビ | – | – | – | – |
| 煌々液 | 强力液 | 衰耗液 | – | – | – | – |
| | 强力液 | 转换液 | – | – | – | – |
| | 强力液 | 变性液 | – | – | – | – |
| | 衰耗液 | 转换液 | – | – | – | – |
| | 衰耗液 | 变性液 | – | – | – | – |
| | 转换液 | 转换液 | – | – | – | – |
| | 变性液 | 转换液 | – | – | – | – |
| | 强力液 | 强力液 | – | – | – | – |
| | 衰耗液 | 衰耗液 | – | – | – | – |
| | 变性液 | 变性液 | – | – | – | – |
| | 杂草 | 香草 | 药草 | 茶叶 | 毒草 | おいしい水 |
| | 墨汁 | 毛糸 | 溶けた金属 | カラフルキノコ | わら | おいしい水 |
| 极大冰块 | 冰块 | 冰块 | 煌々液 | – | – | – |

| 完成品 | 材料 1 | 材料 2 | 材料 3 | 材料 4 | 材料 5 | 材料 6 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| どっさりマタタビ | たくさんマタタビ | たくさんマタタビ | – | – | – | – |
| | マタタビ | たくさんマタタビ | 杂草 | – | – | – |
| | マタタビ | マタタビ | マタタビ | マタタビ | マタタビ | – |
| 肃清の证 | 祸怨珠 | 放射性物质 | 核燃料 | NTR 燃料 | 最も凶悪なびっくり巫女玉 | – |
| カエルの冰渍け | カエルの抜け壳 | 极大冰块 | – | – | – | – |
| 冬眠したヘビ | ヘビの抜け壳 | 极大冰块 | – | – | – | – |
| 黑怨石 | 黑怨石のかけら | 黑怨石のかけら | 煌々液 | – | – | – |
| 祸怨珠 | 黑怨石 | 黑怨石 | 煌々液 | – | – | – |
| スキマのもと | ふしぎな纸切れ | 无地のカード | 神圣な小袋 | 煌々液 | NTR 燃料 | – |
| | 隙间のカケラ | 隙间のカケラ | NTR 燃料 | – | – | – |
| 米 | みかんの种 | 变性液 | – | – | – | – |
| | バナナの种 | 变性液 | – | – | – | – |
| | 椿の种 | 变性液 | – | – | – | – |
| | ぶどうの种 | 变性液 | – | – | – | – |
| | カカオの种 | 变性液 | – | – | – | – |
| 无地のカード | ふしぎな纸切れ | 变性液 | – | – | – | – |
| | 名づけて「越后ショート！」 | 漂白剂 | 变性液 | – | – | – |
| | 强化「荒御魂」 | 漂白剂 | 变性液 | – | – | – |
| | 硬化「幸御魂」 | 漂白剂 | 变性液 | – | – | – |
| 神圣な小袋 | ふしぎな纸切れ | 蝙蝠の羽 | カエルの抜け壳 | 赤い纤维 | 神气玉 | 米 |
| | 无地のカード | 蝙蝠の羽 | カエルの抜け壳 | 赤い纤维 | 神气玉 | 米 |
| 漂白剂 | 废木材 | わら | あれ | – | – | – |
| | 墨汁 | 转换液 | – | – | – | – |
| 浓缩液 | ぞうきん | ぞうきん | おいしい水 | – | – | – |
| | 希释液 | 转换液 | – | – | – | – |
| 希释液 | おいしい水 | おいしい水 | 杂草 | – | – | – |
| | 浓缩液 | 转换液 | – | – | – | – |

## 炼成

完成“届け！地底からのSOS！”后开放初级炼成，中级炼成配方在完成“紧急事态发生！”后开放，上级炼成配方在“紧急事态发生！”后追加的3个アトラクション通过后开放。

炼成能把各种道具和素材组合在一起，产生装备，消耗的ニトポ一律为10P。和调合一样，只要玩家持有炼成的关键道具或素材，该炼成就会出现在列表里。配方的开放也是阶段式逐步解禁，但完成条件比调合严苛很多，某些特殊装备必须通过炼成才能获得。通过炼成，玩家既可以制作出全新的装备，也可在不改变原装备的前提下对既有装备进行升级。

炼成相比调合的最大不同，就是许多炼成被附加了特殊条件。比如在制作武器时，作为关键素材的装备必须先到达某固定等级。与合成一样，素材上的印、修正值和经验值也能继承到炼成后的装备上。

# 炼成配方一览

### 武器类

| 完成品 | 材料 1 | 材料 2 | 材料 3 | 材料 4 | 材料 5 | 材料 6 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 木の棒 | 废木材 | 黑曜石のかけら | – | – | – | – |
| | 竹の棒 | 变性液 | – | – | – | – |
| 竹の棒 | カラフルキノコ | あれ | 变性液 | – | – | – |
| | 木の棒 | 变性液 | – | – | – | – |
| なにかの骨 | 兽の毛 | 火药 | – | – | – | – |
| | 头盖骨 | 浓缩液 | – | – | – | – |
| 铁の棒 | 溶けた金属 | 火药 | – | – | – | – |
| | 溶けた金属 | 溶けた金属 | 溶けた金属 | – | – | – |
| ナイフ | 黑曜石のかけら | 强力液 | 浓缩液 | – | – | – |
| | 黑曜石のかけら | 黑曜石のかけら | 浓缩液 | – | – | – |
| うちわ | ふしぎな纸切れ | 墨汁 | – | – | – | – |
| | コンパクトディスク | 绘の具 | – | – | – | – |
| うさぎのしっぽ | 兽の毛 | 动物の皮 | – | – | – | – |
| | 毛糸 | わら | 浓缩液 | – | – | – |
| メリケンサック | 溶けた金属 | 石ころ | 黑曜石のかけら | 强力液 | – | – |
| | 动物の皮 | わら | ぞうきん | 强力液 | – | – |
| 肉球手袋 | ヒマンテス Lv25（メリケンサック RANK2） | どっさりマタタビ | – | – | – | – |
| | ヒマンテス Lv25 | 橙のしっぽ | – | – | – | – |
| ジャマダハル | ヒマンテス Lv25 | 一角兽の角 | 溶けた金属 | – | – | – |
| | ヒマンテス Lv25 | 石枪 | 溶けた金属 | – | – | – |
| DX 最强变形手刀 | フェニックスブロー（メリケンサック RANK3） | 式神「橙」（肉球手袋 RANK2） | パタ（ジャマダハル RANK2） | – | – | – |
| おみやげ用の木刀 | 木の棒 Lv8 | 值札 | – | – | – | – |
| 哨戒天狗の刀 | ナイフ Lv8 | 白狼天狗の毛 | – | – | – | – |
| | 木の棒 Lv8 | 犬の毛 | 犬の毛 | 犬の毛 | – | – |

| 完成品 | 材料 1 | 材料 2 | 材料 3 | 材料 4 | 材料 5 | 材料 6 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 白狼天牙「椛」 | 千里眼の大太刀 Lv43（哨戒天狗の刀 RANK3） | 狗宾饼 | – | – | – | – |
| 白狼天牙「鸦」 | 千里眼の大太刀 Lv50 | 猿田彦味酒「幻想风靡」 | – | – | – | – |
| 白狼天牙「天」 | 白狼天牙「椛」 | 白狼天牙「鸦」 | 绯々色金 | – | – | – |
| 妖刀「犬走」 | 千里眼の大太刀（哨戒天狗の刀 RANK3・击破数が 5000 以上） | 妖剑シルバ－ブレ－ド | 狗宾饼 | グネグネした棒 | ゆゆ梓うちわ | 金属バット |
| 忘れ伞（棒） | 铁の棒 Lv8 | 透明ビニ－ル | – | – | – | – |
| 融合の足 | 铁の棒 Lv10 | 放射性物质 | – | – | – | – |
| | 铁の棒 Lv10 | 金乌の羽 | – | – | – | – |
| 青竹 | 竹の棒 Lv8 | 强力液 | – | – | – | – |
| 无线机 | 坏れたソナ－ | 溶けた金属 | NTR リバ－ス | – | – | – |
| ウエハ－スブレイド | 木の棒 Lv8 | ワッフルモドキ | – | – | – | – |
| チョコエッジ | 木の棒 Lv10 | カカオの种 | – | – | – | – |
| スイカソ－ド | ひょうたん Lv25（ウリ科の植物 RANK2） | 木の棒 | – | – | – | – |
| あたり剑 | スイカソ－ド Lv28（镶嵌了必中印） | 额乌帽子 | DC | – | – | – |
| | にとりん棒（フランクフルト RANK3・镶嵌了必中印） | 博打「エスポワ－ル」 | – | – | – | – |
| バスタ－ドチルノソ－ド | ウエハ－スブレイド | ウエハ－スブレイド | チョコエッジ | チョコエッジ | スイカソ－ド | あたり剑 |
| 赤い羽根 | なにかの骨 Lv8 | 蝙蝠の羽 | 虫の死骸 | – | – | – |
| 冰精の羽 | ミスティアの羽 Lv17（赤い羽根 RANK2） | 极大冰块 | 绿茶オン・ザ・ロック | – | – | – |
| 小恶魔の羽 | 蝙蝠の羽 | 红魔茶「スカ－レットデビル」 | – | – | – | – |
| レミリアの羽 | レミィ人形（红いリボン RANK4） | 大恶魔の羽（小恶魔の羽 RANK3） | 红魔茶「スカ－レットデビル」 | – | – | – |
| ヌメッとしたもの | なにかの骨 Lv8 | 人鱼のうろこ | – | – | – | – |
| センジュナマコたん | 海鼠肠 | ヌメっとしたもの | 元气のもと | – | – | – |
| マナマコたん | 海鼠肠 | ヌメっとしたもの | 薄い本 | – | – | – |
| アルビノたん | 海鼠肠 | ヌメっとしたもの | 银龙草の花 | – | – | – |
| ユメナマコたん | 海鼠肠 | ヌメっとしたもの | ナマコワイン（赤） | – | – | – |
| クレナイオオイカリナマコたん | 海鼠肠 | ヌメっとしたもの | 弩级药「超マッシュル－ム」 | 赤いイカリ | – | – |
| ペニアゴネ・プルプレア | 海鼠肠 | ヌメっとしたもの | ナマコのお果子 | – | – | – |
| エボシナマコたん | 海鼠肠 | ヌメっとしたもの | 额乌帽子 | – | – | – |
| キャラウシナマコたん | 海鼠肠 | ヌメっとしたもの | 谨制・みがわり人形 | – | – | – |
| エクレアナマコたん | 海鼠肠 | ヌメっとしたもの | エクレア | 正体不明の种 | – | – |
| たぬきのしっぽ | うさぎのしっぽ Lv8 | たぬきの叶っぱ | – | – | – | – |
| きつねのしっぽ | うさぎのしっぽ Lv8 | 油扬げ | – | – | – | – |
| 杀生石 | 祸怨珠 | 白狐の九尾限定（きつねのしっぽ RANK3・被诅咒・强化值 -50 以下・击破数 1000 以上） | – | – | – | – |
| 本榊 | 木の棒 Lv17 | 神气玉 | 煌々液 | – | – | – |
| おはらい棒 99 | ゴ－ルデンリ－フスイ－ツ | 木の棒 Lv99 | – | – | – | – |
| 阴阳ボ－ル | 博丽チャ－ム | 神灵「梦想封印」 | 神技「八方龙杀阵」 | – | – | – |
| | 本榊 Lv10 | 神灵「梦想封印」 | 神技「八方龙杀阵」 | – | – | – |
| 卒塔婆 | 木の棒 Lv10 | 墨汁 | – | – | – | – |
| | 木の棒 Lv10 | 阎魔样の审判帐 | – | – | – | – |
| 银のナイフ | ナイフ Lv8 | 铃兰の毒 | – | – | – | – |
| | ナイフ Lv8 | 毒药 | 厄除「サ－ディ－ンヘッド」 | – | – | – |
| マジックスタ－ランス | マジックスタ－ソ－ド Lv40（银のナイフ RANK3） | たけのこ | たけのこ | たけのこ | たけのこ | たけのこ |
| | マジックスタ－ソ－ド Lv40 | 一角兽の角 | – | – | – | – |
| | マジックスタ－ソ－ド Lv40 | 石枪 | – | – | – | – |
| 妖剑シルバ－ブレ－ド | マジックスタ－ソ－ド Lv60（银のナイフ RANK3） | 厄をためこんだお守り Lv30 | 黑怨石 | 桎梏の楔 Lv12 | – | – |
| 妖剑「辉针剑」 | 妖剑シルバ－ブレ－ド | 角鬼枪レイジングテンペスト（一角兽の角 RANK3） | 酒吞童子 SUIKA（ウリ科の植物 RANK4） | 茨木の百药枡 | 祸怨珠 | – |
| 白楼剑 | ナイフ Lv10 | 魂魄 | – | – | – | – |
| 楼观剑 | ナイフ Lv10 | 樱の花びら | – | – | – | – |
| | ナイフ Lv10 | 西行妖の枝 | – | – | – | – |
| 樱花「黑樱剑」 | O.S. 白楼（白楼剑 RANK3） | 斩魂刀（楼观剑 RANK3） | 凭依合体・半灵 in 屠自古（半灵 RANK3） | 西行妖の枝 Lv20 | – | – |
| チルノ人形 | てゐ人形 | うさぎのしっぽ | 冰块 | – | – | – |
| うどんげの耳 | うさぎのしっぽ Lv10 | 动物の皮 | 兽の毛 | – | – | – |
| | うさぎのしっぽ | 八意湿布 | – | – | – | – |
| てゐの耳 | うさぎのしっぽ Lv10 | 四叶のクロ－バ－ | – | – | – | – |
| ギロチンラビット | ファンシ－ラビット Lv60（てゐの耳 RANK2） | ウドンゲスラッシャ－Lv60（うどんげの耳 RANK2） | ツイン死神と镰（草刈り镰 RANK4） | – | – | – |
| 文ちゃんうちわ | うちわ Lv10 | 鸦天狗の卵 | – | – | – | – |
| グネグネした棒 | 铁の棒 Lv10 | 禁忌药「フランド－ル」 | – | – | – | – |
| 六文钱 | なにかの骨 Lv8 | 古钱 | – | – | – | – |
| | なにかの骨 Lv8 | 博丽神社の赛钱箱 | – | – | – | – |
| 1 万マウス | 六文钱 Lv12 | 墨汁 | ふしぎな纸切れ | – | – | – |
| | 旧一万圆札（10） | 墨汁 | ふしぎな纸切れ | – | – | – |
| 色づいた叶っぱ | たぬきの叶っぱ | 变性液 | – | – | – | – |
| 焼き妹 | 焼きいも Lv43（色づいた叶っぱ RANK3） | 穰子の帽子（ぶどう RANK2） | – | – | – | – |
| 绿のバナナ | 竹の棒 Lv10 | バナナの种 | – | – | – | – |
| どろり浓厚バナナ | シュガ－スポットバナナ Lv40（绿のバナナ RANK3） | 过去を刻む时计 | – | – | – | – |
| 神子のしゃく | 1 万マウス | 木の棒 Lv10 | 仙果 | 核燃料 | 神气玉 | – |

FEATURE
INFORMATION
EXPRESS
GUIDE

| 完成品 | 材料 1 | 材料 2 | 材料 3 | 材料 4 | 材料 5 | 材料 6 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 素环头大刀 | 神子のしゃく限定 | 白狼刀 Lv25（哨戒天狗の刀 RANK2） | 溶けた金属 | － | － | － |
| 勇气凛々の剑 | 鉄の棒 Lv30 | 仙果 | 激震药「先忧后乐」 | － | － | － |
| 赤いマフラ－ | なにかの骨 Lv10 | 赤い纤维 | － | － | － | － |
| 门前少女のほうき | 竹の棒 Lv8 | ぞうきん | － | － | － | － |
| 妖精メイドの扫除道具 | 魔法少女のほうき Lv30（门前少女のほうき RANK2） | 蓬莱の玉の枝 | メイド长の怀中时计 | － | － | － |
| はたきのようなもの | ミラクルフル－ツ | 门前少女のほうき Lv20 | みらくる★ワッフル DX | － | － | － |
| | 果实酒「みらくる★も－ぜ」 | 门前少女のほうき Lv20 | － | － | － | － |
| 里妖奇「风屠」 | 肃清の证 | 祸怨珠 | はたきのようなもの（击破数が 1000 以上） | 超东风谷ブレ－ド（さらさらヘア－RANK3） | － | － |
| ゆゆ様うちわ | うちわ Lv10 | 樱の花びら | － | － | － | － |
| | うちわ Lv10 | 西行妖の枝 | － | － | － | － |
| 木の杭 | 木の棒 Lv10 | 红魔茶「スカ－レットデビル」 | － | － | － | － |
| ウリ科の植物 | 竹の棒 Lv10 | 酒虫 | 远离の札 | － | － | － |
| ビ－ル瓶 | キンキンに冷えたビ－ル | 伊吹瓢（ウリ科の植物 RANK3） | 瓶コ－ラ | － | － | － |
| フラフ－プ | フラッシュソ－ド限定 Lv20（おみやげ用の木刀 RANK2） | 鉄の棒 Lv10 | － | － | － | － |
| 火绳铳 | 木の棒 Lv10 | 竹の棒 | なにかの骨 | 鉄の棒 | ナイフ | － |
| | 竹の棒 Lv10 | 木の棒 | なにかの骨 | 鉄の棒 | うちわ | － |
| | なにかの骨 Lv10 | 竹の棒 | 木の棒 | 鉄の棒 | うさぎのしっぽ | － |
| | ナイフ Lv10 | 竹の棒 | なにかの骨 | 木の棒 | うちわ | － |
| | うさぎのしっぽ Lv10 | 竹の棒 | なにかの骨 | ナイフ | 木の棒 | － |
| | 木の棒 Lv10 | 竹の棒 | なにかの骨 | うちわ | うさぎのしっぽ | － |
| | 鉄の棒 Lv10 | 竹の棒 | 木の棒 | ナイフ | うちわ | － |
| | 木の棒 Lv10 | 竹の棒 | 鉄の棒 | ナイフ | うさぎのしっぽ | － |
| | 木の棒 Lv10 | 竹の棒 | 鉄の棒 | うちわ | うさぎのしっぽ | － |
| | 木の棒 Lv10 | 竹の棒 | ナイフ | うちわ | うさぎのしっぽ | － |
| | 木の棒 Lv10 | なにかの骨 | 鉄の棒 | ナイフ | うちわ | － |
| | 竹の棒 Lv10 | なにかの骨 | 鉄の棒 | ナイフ | うちわ | － |
| | 木の棒 Lv10 | なにかの骨 | 鉄の棒 | ナイフ | うさぎのしっぽ | － |
| | 木の棒 Lv10 | なにかの骨 | 鉄の棒 | うちわ | うさぎのしっぽ | － |
| | 木の棒 Lv10 | なにかの骨 | ナイフ | うちわ | うさぎのしっぽ | － |
| | 竹の棒 Lv10 | なにかの骨 | ナイフ | うちわ | うさぎのしっぽ | － |
| | 竹の棒 Lv10 | なにかの骨 | 鉄の棒 | ナイフ | うさぎのしっぽ | － |
| | 竹の棒 Lv10 | なにかの骨 | 鉄の棒 | うちわ | うさぎのしっぽ | － |
| | 木の棒 Lv10 | 鉄の棒 | ナイフ | うちわ | うさぎのしっぽ | － |
| | 竹の棒 Lv10 | 鉄の棒 | ナイフ | うちわ | うさぎのしっぽ | － |
| | なにかの骨 Lv10 | 鉄の棒 | ナイフ | うちわ | うさぎのしっぽ | － |
| 玉兔式骑兵铳 | 火绳铳 Lv30 | 草刈り镰 | 木の杭 | 石枪 | NTR 调整药 | － |
| シュペ－ア・カノ－ネ | 火绳铳 Lv50 | 文ちゃんうちわ | ビ－ル瓶 | フラフ－プ | NTR 因子 No.44 | － |
| アトミックバズ－カ | 火绳铳 Lv76 | 一角兽の角 | 丸太 | 绯の衣 | NTR リバ－ス | － |
| ルナライトキャノン | 最新锐の素材 | シュペ－ア・カノ－ネ | 玉兔式骑兵铳 | アトミックバズ－カ | NTR 燃料 | － |
| 草刈り镰 | ナイフ Lv12 | 杂草 | 药草 | 毒草 | 茶叶 | 香草 |
| ぬえのフォ－ク | 鉄の棒 Lv12 | 正体不明の种 | － | － | － | － |
| 一角兽の角 | なにかの骨 Lv12 | 鬼の杯 | － | － | － | － |
| 万能のみ | 鉄の棒 Lv12 | トンネルのスキマ | － | － | － | － |
| 手押し车 | 鉄の棒 Lv12 | どっさりマタタビ | － | － | － | － |
| 丸太 | 神气玉 | 木の棒 Lv12 | 强力液 | － | － | － |
| 子供用のバット | おみやげ用の木刀 | 木の棒 Lv12 | － | － | － | － |
| 金属バット | 木制のバット限定 Lv37（子供用のバット RANK2） | 溶けた金属 | － | － | － | － |
| 石枪 | 木の棒 Lv12 | 石ころ | 石ころ | 石ころ | － | － |
| 绯の衣 | ヌメッとしたもの Lv10 | 深海泥 | 龙の落书き | － | － | － |
| フランクフルト | 木の棒 Lv10 | 动物の皮 | 兽の毛 | － | － | － |
| 底抜けひしゃく | 竹の棒 Lv10 | 废木材 | 水没「サブマ－ジブリンス」 | － | － | － |
| 笔ペン | 竹の棒 Lv10 | 墨汁 | － | － | － | － |
| 子供用シャベル | 鉄の棒 Lv10 | 石ころ | － | － | － | － |
| ペンデュラム | 鉄の棒 Lv10 | 坏れたソナ－ | 天眼药 | － | － | － |
| ダウジングロッド S | ダウジングロッド N Lv37（ペンデュラム RANK2） | 转换液 | 场所がえの札 | － | － | － |
| ナズ－リンロッド | ダウジングロッド N（ペンデュラム RANK2） | ダウジングロッド S | － | － | － | － |
| 包帯 | なにかの骨 Lv10 | ふしぎな纸切れ | 八意湿布 | － | － | － |
| ステッキ（青） | フラッシュソ－ド限定（おみやげ用の木刀 RANK2） | ぞうきん | 红茶 | － | － | － |
| ステッキ（绿） | フラッシュソ－ド限定 | ヘビとカエルの发かざり | － | － | － | － |
| | フラッシュソ－ド限定 | カエルの抜け壳 | ヘビの抜け壳 | － | － | － |
| さらさらヘア－ | みらくる★ワッフル DX | ステッキ（绿） | 奇迹の棒（はたきのようなもの RANK2） | － | － | － |
| 地狱极乐の羽 | 放射线物质 | 核燃料 | 金乌の羽 | 超制御棒（融合の足 RANK3） | | |
| 无慈悲なおはらい棒 | 祸怨珠 | おはらい棒 99 Lv99 | － | － | － | － |
| 爆杀伊吹瓢 | 伊吹瓢（ウリ科の植物 RANK3） | 火绳铳 | － | － | － | － |
| 打杵 | 木の棒 Lv10 | お地球见团子 | 强力液 | － | － | － |
| | 木制の臼 | 转换液 | － | － | － | － |
| エッグチェンバ－ | 脉动する细胞 | 玉兔姊の日记 | － | － | － | － |
| フェイスハガ－ | エッグチェンバ－ Lv43 | うさぎのしっぽ | 地球见饼 | 煌々液 | － | － |

| 完成品 | 材料 1 | 材料 2 | 材料 3 | 材料 4 | 材料 5 | 材料 6 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| チェストバスター | 觉醒状态の玉兔人形（昏睡状态の玉兔人形 RANK2） | 祸怨珠 | – | – | – | – |
| 金虎棒 | 寅丸の枪（石枪 RANK2） | モアイ像（ヤップ岛の石货 RANK2） | 打ち出の小槌 | – | – | – |
| ラビット 2 | ウドンゲスラッシャー（うどんげの耳 RANK2） | シュペーア・カノーネ | アトミックバズーカ | 宇宙ポッド | しあわせのにんじん | – |
| パーフェクトチルノ | レインボーフェアリーウィング Lv75（冰精の羽 RANK2） | チルノ人形 | でっかいワッフル MAX-G | – | – | – |
| ツヴァイ・フリューゲル | 禁书「小恶魔召唤」（绘本 RANK5） | レミィ人形（红いリボン RANK4） | – | – | – | – |
| | 禁书「小恶魔召唤」（绘本 RANK5） | レミリアの羽 | – | – | – | – |
| こころの扇子 | コアラ面（びっくり面 RANK2） | うちわ Lv10 | – | – | – | – |
| | トゥレラゴスの假面（てゐの覆面 RANK2） | うちわ Lv10 | – | – | – | – |
| | 绅士マスク（パピヨンマスク RANK2） | うちわ Lv10 | – | – | – | – |
| | やられ面（おかめ RANK2） | うちわ Lv10 | – | – | – | – |
| こころの薙刀 | 寅丸の枪（石枪 RANK2） | こころの扇子 | – | – | – | – |
| | ビームファルクス（草刈り镰 RANK3） | こころの扇子 | – | – | – | – |
| フルアーマーこころ | こころの薙刀 Lv60 | こころの扇子 | 般若面（おかめ RANK4） | – | – | – |
| ふたりはナマコたん | エクレアナマコたん | キャラウシナマコたん | – | – | – | – |
| YES！ナマコたん 5 | ふたりはナマコたん | エボシナマコたん | – | – | – | – |
| フレッシュナマコたん！ | YES！ナマコたん 5 | ベニアゴネ・プルプレア | – | – | – | – |
| ハートキャッチナマコたん！ | フレッシュナマコたん！ | クレナイオオイカリナマコたん | – | – | – | – |
| スイートナマコたん | ハートキャッチナマコたん！ | ユメナマコたん | – | – | – | – |
| スマイルナマコたん！ | スイートナマコたん | アルビノたん | – | – | – | – |
| ドキドキ！ナマコたん | スマイルナマコたん！ | マナマコたん | – | – | – | – |
| ハピネスチャージナマコたん！ | ドキドキ！ナマコたん | センジュナマコたん | – | – | – | – |
| 月夜食らい | 依姬の剑限定 Lv20 | 玉兔人形 | 祸怨珠 | 肃清の证 | 肃清の证 | – |
| 断罪の拳 | ヒマンテス限定（メリケンサック RANK2） | 阎魔样の审判帐 | – | – | – | – |
| 审判「ラストジャッジメント」 | 断罪の拳 | 卒塔婆 | – | – | – | – |

## 防具类

| 完成品 | 材料 1 | 材料 2 | 材料 3 | 材料 4 | 材料 5 | 材料 6 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| なべのふた | 溶けた金属 | ぞうきん | 茶叶 | – | – | – |
| | コンパクトディスク | ぞうきん | – | – | – | – |
| リボン | 毛糸 | 毛糸 | 绘の具 | – | – | – |
| | ぞうきん | 漂白剂 | – | – | – | – |
| コンパクトディスク | 无地のカード | 火药 | – | – | – | – |
| たぬきの叶っぱ | 杂草 | 药草 | 强力液 | – | – | – |
| | 竹の棒 | 变性液 | – | – | – | – |
| 麦わら帽子 | わら | わら | 毛糸 | – | – | – |
| | 火药 | あれ | 强力液 | – | – | – |
| 头盖骨 | 动物の皮 | 火药 | – | – | – | – |
| | なにかの骨 | 浓缩液 | – | – | – | – |
| 薄い本 | ふしぎな纸切れ | 绘の具 | – | – | – | – |
| | コンパクトディスク | 火药 | – | – | – | – |
| ひょっとこ | 地球见饼 | 月饼 | 麦わら帽子 | – | – | – |
| | ムーンサルサ | リボン | – | – | – | – |
| 哨戒天狗の盾 | なべのふた Lv8 | 白狼天狗の毛 | – | – | – | – |
| 天狼「椛」 | 千里眼の盾 Lv43（哨戒天狗の盾 RANK3） | 白狼天狗の刚毛 | 煌々液 | – | – | – |
| 忘れ伞（布） | なべのふた Lv8 | 透明ビニール | – | – | – | – |
| みかん箱 | たぬきの叶っぱ Lv8 | みかんの种 | – | – | – | – |
| エイリアンエッグ | 千两箱 Lv60（みかん箱 RANK5） | 放射性物质 | – | – | – | – |
| ？？？？ | エイリアンエッグ Lv89 | 祸怨珠 | 肃清の证 | – | – | – |
| 橙のしっぽ | うさぎのしっぽ Lv10 | たくさんマタタビ | – | – | – | – |
| マジックきのこ | たぬきの叶っぱ Lv8 | きのこ | – | – | – | – |
| チリトリ | なべのふた Lv8 | ぞうきん | – | – | – | – |
| 幻想乡破坏爆弹 | ロボット扫除机 Lv90（チリトリ RANK4） | 核燃料 | 肃清の证 | – | – | – |
| スキマ | 头盖骨 Lv10 | スキマのもと | スキマのもと | NTR 因子 No.44 | – | – |
| スパイラル・インキュベーター | スキマ（强化值 -99） | 祸怨珠 | 肃清の证 | – | – | – |
| 额乌帽子 | コンパクトディスク Lv10 | 西行妖の枝 | – | – | – | – |
| | コンパクトディスク Lv10 | DC | – | – | – | – |
| お空のリボン | リボン Lv10 | 核燃料 | – | – | – | – |
| | リボン Lv10 | 金乌の羽 | – | – | – | – |
| 半灵 | 头盖骨 Lv10 | 魂魄 | – | – | – | – |
| 桃の实 | たぬきの叶っぱ Lv30 | 仙果 | 激震药「先忧后乐」 | – | – | – |
| 春っぽい帽子 | 麦わら帽子 Lv10 | 安眠药「春ですよ」 | – | – | – | – |

| 完成品 | 材料 1 | 材料 2 | 材料 3 | 材料 4 | 材料 5 | 材料 6 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| レティの帽子 | リリーホワイトの帽子 Lv17（春っぽい帽子 RANK2） | 极大冰块 | – | – | – | – |
| 红いリボン | リボン Lv10 | 红い液体 | 红茶 | – | – | – |
| フランの帽子 | 禁忌药「フランドール」 | 狂乱「スカーレット・マーカー」 | スカーレットデビル（红いリボン RANK3） | – | – | – |
| | 禁忌药「フランドール」 | 过去を刻む时计 | スカーレットデビル | – | – | – |
| 三日月プレート | コンパクトディスク Lv10 | 月时计 | – | – | – | – |
| | コンパクトディスク Lv10 | 火水木金土日月の札 | 水蒸气爆药 | – | – | – |
| ドラゴンプレート | コンパクトディスク Lv10 | 龙の落书き | – | – | – | – |
| こいしの目 | リボン Lv10 | 石ころ | 透过药「ステルスドリンク」 | – | – | – |
| 妹红のリボン | リボン Lv10 | 赤い纤维 | – | – | – | – |
| | リボン Lv10 | 不死者の灰 | – | – | – | – |
| 厄いリボン | リボン Lv10 | 厄をためこんだお守り | 御祓「カーネルサルベージ」 | – | – | – |
| | リボン Lv10 | おはらいのスキマ | – | – | – | – |
| | リボン Lv12（被诅咒） | 变性液 | – | – | – | – |
| ミニ八卦炉 | コンパクトディスク Lv10 | マイクロ八卦炉 | 打ち出の小槌 | – | – | – |
| | トンネルのスキマ | 壁崩「ベルリナー・マウアー」 | コンパクトディスク Lv10 | – | – | – |
| | 值札 | 吸い寄せのスキマ | 薄い本 Lv10 | – | – | – |
| 渍物石 | 石ころ | 石ころ | 石ころ | 石ころ | 石ころ | 煌々液 |
| ヤップ岛の石货 | 要石限定 Lv37（渍物石 RANK2） | 六文钱 | 弩级药「超マッシュルーム」 | – | – | – |
| 审判ボード | コンパクトディスク Lv10 | 阎魔样の审判帐 | – | – | – | – |
| | ミニ八卦炉 | 阎魔样の审判帐 | – | – | – | – |
| 椿の发かざり | たぬきの叶っぱ Lv10 | 赤い纤维 | – | – | – | – |
| | たぬきの叶っぱ Lv10 | 椿の种 | – | – | – | – |
| フェザーボール | 麦わら帽子 Lv10 | ミスティアの羽（赤い羽根 RANK2） | – | – | – | – |
| 响子の耳 | 头盖骨 Lv10 | 怨返しの札 | 咒诅返しの札 | 犬の毛 | – | – |

FEATURE INFORMATION EXPRESS GUIDE

| 完成品 | 材料1 | 材料2 | 材料3 | 材料4 | 材料5 | 材料6 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 爆音「鸟兽伎乐」 | ミスティアの帽子Lv60（フェザーボールRANK2） | 山彦の帽子Lv60（响子の耳RANK2） | – | – | – | – |
| 触角リボン | リボンLv10 | 招雷の札(10) | 深海泥 | – | – | – |
| 日伞 | 大蛇の向日葵 | なべのふたLv10 | – | – | – | – |
| ぶどう | たぬきの叶つぱLv10 | ぶどうの种 | – | – | – | – |
| キョンシーのお札 | 薄い本Lv20 | 墨汁 | 钱剑（六文钱RANK2） | – | – | – |
| 博丽神社の赛钱箱 | 换金のスキマ（5以上） | 六文钱 | – | – | – | – |
| 诹访子の帽子 | 麦わら帽子Lv17 | カエルの抜け壳 | – | – | – | – |
| 山伏の头襟 | 麦わら帽子Lv8 | 白狼天狗の毛 | – | – | – | – |
| | 麦わら帽子Lv8 | 鸦天狗の卵 | – | – | – | – |
| 天邪鬼のリボン | 护法魔王尊头襟（山伏の头襟RANK4） | 转换液 | 转换液 | 转换液 | 转换液 | 转换液 |
| | 护法魔王尊头襟 | 转换液 | 罠のスキマ（5以上） | 命の灯火のスキマ | – | – |
| 绘本 | 薄い本Lv12 | 绘の具 | チルノ人形 | – | – | – |
| ボロい座布团 | 毛糸 | 动物の皮 | 瓶コーラ | 兽の毛 | – | – |
| | ぞうきん | 漂白剂 | 绘の具 | – | – | – |
| 早苗のまくら | ミラクルフルーツ | ボロい座布团Lv10 | – | – | – | – |
| 诹访子の抱き枕 | 早苗の抱き枕（早苗のまくらRANK3） | カエルの冰渍け | 梦と魔法のソフトクリームDX | – | – | – |
| 神奈子の抱き枕 | 早苗の抱き枕Lv50 | 冬眠したヘビ | 梦と魔法のポップ★コーン | – | – | – |
| 枕キャッチふわふあ! | 早苗の抱き枕 | 诹访子の抱き枕 | 神奈子の抱き枕 | ヘビとカエルの发かざり | でつかいワッフルMAX-G | – |
| びっくり面 | ひょっとこLv8 | 白狼天狗の毛 | ネズミのしっぽ | – | – | – |
| | ひょっとこLv8 | 瓶コーラ | メントゥス | – | – | – |
| てゐの覆面 | ひょっとこLv8 | 四叶のクローバー | – | – | – | – |
| パピヨンマスク | ひょっとこLv8 | 虫の触觉 | – | – | – | – |
| 希望の面 | 狮子の面（ライオン假面RANK2） | 石假面（てゐの覆面RANK4） | サムーレインパクト（パピヨンマスクRANK4） | 般若面（おかめRANK4） | – | – |
| てゐ人形 | ボロい座布团 | 毛糸 | しあわせになれるくすり | – | – | – |
| | チルノ人形 | 四叶のクローバー | – | – | – | – |
| 汤たんぽ | なべのふたLv8 | 火药 | みず | – | – | – |
| キャプテンキャップ | 麦わら帽子Lv8 | 坏れたソナー | – | – | – | – |
| にとりの帽子 | 麦わら帽子Lv8 | NTR调整药 | – | – | – | – |
| | 麦わら帽子Lv8 | NTR因子No.44 | – | – | – | – |
| | 麦わら帽子Lv8 | NTRリバース | – | – | – | – |
| ZNガイスト | のびーるアームLv50（にとりの帽子RANK3） | 过去を刻む时计 | NTR燃料 | 飞翔药「博丽ロケット」 | – | – |
| パンフレット | 薄い本Lv8 | ネズミのしっぽ | – | – | – | – |
| | うさぎのしっぽLv8 | 转换液 | – | – | – | – |
| クモの巣型のアメ | ふしぎなアメちゃん大玉 | NTR调整药 | クモの巣型のかざり | – | – | – |
| | ヤマメサンデー | 浓缩液 | – | – | – | – |
| 小さな铃 | コンパクトディスクLv8 | 魍魉のスキマ | – | – | – | – |
| お父さん? | ネズミのしっぽ | 动物の皮 | 兽の毛 | NTR因子No.44 | – | – |
| 虎さんもいっしょ! | お父さん? Lv10 | 寅丸の枪（石枪RANK2） | – | – | – | – |
| 船长もいっしょ! | 虎さんもいっしょ! Lv17 | 底拔けひしゃく | キャプテンキャップ | – | – | – |
| 亲父さんもいっしょ! | 船长もいっしょ! Lv25 | 入道药「气化前の云山」 | – | – | – | – |
| 鵺もいっしょ! | 亲父さんもいっしょ! Lv37 | 封兽バトルウイング（ぬえのフォークRANK2） | – | – | – | – |

| 完成品 | 材料1 | 材料2 | 材料3 | 材料4 | 材料5 | 材料6 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 南无三もいっしょ! | 鵺もいっしょ! Lv43 | 命莲寺の赛钱箱（博丽神社の赛钱箱RANK3） | – | – | – | – |
| 忘れ伞もいっしょ! | 南无三もいっしょ! Lv50 | 超拔水「多々良小伞」（忘れ伞（棒）RANK3）（棒） | 超拔水「多々良小伞」(布)（忘れ伞（布）RANK3） | – | – | – |
| 星莲船の愉快な仲间たち | 忘れ伞もいっしょ! Lv76 | 宝塔のようなもの | – | – | – | – |
| どろり浓厚バナナの皮 | シュガースポットバナナの皮Lv40（绿のバナナの皮RANK3） | 过去を刻む时计 | – | – | – | – |
| おかめ | ひょっとこLv8 | わら | 酒虫 | – | – | – |
| ライオン假面 | キツネ面Lv40（びっくり面RANK3） | 白狼天狗の刚毛 | どっさりマタタビ | 神气玉 | – | – |
| 木制の臼 | 渍物石 | 变性液 | – | – | – | – |
| | 打杵 | 转换液 | – | – | – | – |
| 宇宙ポッド | 最新锐の素材 | ZNガイスト | ニテレツ大百科限定（绘本RANK2） | 坏れたソナー | うさぎレーダー | – |
| ルナ・ラビットちゃんのお面 | バニーランドパスポート | 梦と魔法の颜ハメ看板（パンフレットRANK3） | – | – | – | – |
| 玉兔人形 | てゐ人形 | 最新锐の素材 | – | – | – | – |
| 昏睡状态の玉兔人形 | 玉兔人形 | フェイスハガー | – | – | – | – |
| 断罪の破坏神 | 审判ボード | 阎魔样の审判帐 | – | – | – | – |

## お守り类

| 完成品 | 材料1 | 材料2 | 材料3 | 材料4 | 材料5 | 材料6 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 博丽チャーム | 神圣な小袋 | 阴阳ボールLv10 | かわいい巫女玉 | – | – | – |
| | 神圣な小袋 | 本榊Lv10 | かわいい巫女玉 | – | – | – |
| | 神圣な小袋 | 阴阳ボール | 本榊 | – | – | – |
| 博丽アミュレット | 博丽チャームLv25 | 本榊 | かわいい巫女玉 | – | – | – |
| | 博丽チャームLv25 | 阴阳ボール | かわいい巫女玉 | – | – | – |
| 博丽タリスマン | 博丽アミュレットLv43 | おはらい棒（本榊RANK2） | びっくり巫女玉 | – | – | – |
| | 博丽アミュレットLv43 | 阴阳玉（阴阳ボールRANK2） | びっくり巫女玉 | – | – | – |
| 博丽クリスタル | 博丽タリスマンLv76 | 博丽の祓串（本榊RANK3） | 最も凶悪なびっくり巫女玉 | – | – | – |
| | 博丽タリスマンLv76 | 博丽阴阳玉（阴阳ボールRANK3） | 最も凶悪なびっくり巫女玉 | – | – | – |
| お守り「无病息灾」 | 神圣な小袋 | 铃兰の毒 | 药草 | – | – | – |
| | 神圣な小袋 | 剧药「スイートポイズン」 | – | – | – | – |
| | 神圣な小袋 | 猛毒药 | – | – | – | – |
| | 神圣な小袋 | 解毒药 | 毒药 | 毒草 | 药草 | – |
| お守り「家内安全」 | 神圣な小袋 | 混沌药 | – | – | – | – |
| | 神圣な小袋 | 混乱药 | 混乱药 | – | – | – |
| お守り「合格祈愿」 | 神圣な小袋 | 爆睡药 | – | – | – | – |
| | 神圣な小袋 | 睡眠药 | 睡眠药 | – | – | – |
| お守り「美人祈愿」 | 神圣な小袋 | 变异の札 | – | – | – | – |
| お守り「开运除灾」 | 神圣な小袋 | 消化のスキマ | – | – | – | – |
| | 神圣な小袋 | 博打「エスポワール」 | – | – | – | – |
| お守り「旅行安全」 | 神圣な小袋 | 金缚りの札 | – | – | – | – |
| お守り「健康祈愿」 | 神圣な小袋 | 禁忌药「フランドール」 | – | – | – | – |
| | 神圣な小袋 | 狂化药 | 狂乱「スカーレット・マーカー」 | – | – | – |
| お守り「恋爱成就」 | 神圣な小袋 | 怨返しの札 | 咒诅返しの札 | – | – | – |
| お守り「交通安全」 | 神圣な小袋 | 罠付「死の通路」 | 罠のスキマ | – | – | – |
| お守り「厄除け」 | 神圣な小袋 | 厄除「サーディーンヘッド」 | 御祓「カーネルサルベージ」 | – | – | – |
| | 神圣な小袋 | おはらいのスキマ | – | – | – | – |
| | 神圣な小袋 | 厄いリボン | 转换液 | – | – | – |
| 厄をためこんだお守り | 神圣な小袋 | 咒いのスキマ | – | – | – | – |
| | 神圣な小袋 | 怨返しの札 | 咒诅返しの札 | – | – | – |
| カエルのお守り | 神圣な小袋 | カエルの抜け壳 | – | – | – | – |

| 完成品 | 材料 1 | 材料 2 | 材料 3 | 材料 4 | 材料 5 | 材料 6 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 谨制・みがわり人形 | 神圣な小袋 | てゐ人形 | – | – | – | – |
| | 神圣な小袋 | チルノ人形 | – | – | – | – |
| ネズミレーダー | 坏れたソナー | ネズミのしっぽ | ペンデュラム | – | – | – |
| | 天狗レーダー | NTR リバース | NTR 燃料 | – | – | – |
| | うさぎレーダー | NTR リバース | NTR 燃料 | – | – | – |
| 天狗レーダー | 坏れたソナー | 鸦天狗の卵 | 白狼天狗の毛 | 照符「ルーム・オブ・ライト」 | – | – |
| | ネズミレーダー | NTR リバース | NTR 燃料 | – | – | – |
| | うさぎレーダー | NTR リバース | NTR 燃料 | – | – | – |
| うさぎレーダー | 坏れたソナー | うさぎのしっぽ | 罠符「死の通路」 | – | – | – |
| | ネズミレーダー | NTR リバース | NTR 燃料 | – | – | – |
| | 天狗レーダー | NTR リバース | NTR 燃料 | – | – | – |
| 鬼の杯 | ウリ科の植物 | 铭酒 | 怪力药 | – | – | – |
| マイクロ八卦炉 | ミニ八卦炉 | 招雷の札 | P 缶 | – | – | – |
| しあわせのにんじん | ファンシーラビット限定（てゐの耳 RANK2） | 四叶のクローバー | しあわせになれるくすり | 幸福の札 | – | – |
| 蓬莱の玉の枝 | 蓬莱の药 | 木の棒 Lv17 | – | – | – | – |
| | メイド长の怀中时计 | 转换液 | 特制おはぎ | – | – | – |
| メイド长の怀中时计 | 溶けた金属 | 坏れたソナー | 敌速「メイド・イン・ヘブン」 | – | – | – |
| | 蓬莱の玉の枝 | 转换液 | – | – | – | – |
| 麻醉铳机能つき腕时计 | 溶けた金属 | 坏れたソナー | 金缚りの札 | 怨返しの札 | 爆睡药 | – |
| 月时计 | 溶けた金属 | 坏れたソナー | うどんげの耳 | 狂化药 | 混乱药 | – |
| 过去を刻む时计 | 溶けた金属 | 坏れたソナー | 萤光「オールド・ラング・サイン」 | – | – | – |
| 打ち出の小槌 | 弩级药「超マッシュルーム」 | 转换液 | NTR リバース | – | – | – |
| DC | 额乌帽子 | 特大おはぎ | – | – | – | – |
| | コンパクトディスク | 坏れたソナー | 樱の花びら | – | – | – |
| ヘビとカエルの发かざり | さらさらヘアー | カエルの拔け壳 | ヘビの拔け壳 | – | – | – |
| エア卷物 | 贤者の石 | 退魔针 | 变性液 | NTR リバース | – | – |
| | 退魔针 | 贤者の石 | 变性液 | NTR 调整药 | – | – |
| 贤者の石 | 良缶 | 渍物石 | 谨制・みがわり人形 | 魔法少女のほうき（门前少女のほうき RANK2） | – | – |
| 退魔针 | 良缶 | 阴阳ボール | – | – | – | – |
| 不死者の灰 | 头盖骨 | 火炎瓶 | 蓬莱の药 | – | – | – |
| 鬼の○△□ | 鬼缚りの锁 | 铭酒 | 良缶 | – | – | – |
| 阎魔样の审判帐 | 审判ボード | 草刈り镰 | – | – | – | – |
| | 薄い本 | 卒塔婆 | – | – | – | – |
| 历史食いの史书 | 薄い本 | 秘药「历史食い」 | – | – | – | – |
| 悲剧の流し雏 | 厄いリボン | 咒いのスキマ | – | – | – | – |
| 鬼缚りの锁 | 溶けた金属 | 钝重药 | – | – | – | – |
| | 溶けた金属 | 酒虫 | 超重「プラネット・ズン」 | – | – | – |
| 土蜘蛛ウィルス | 筋弛缓剂 | かつて食べ物だったモノ | ドロドロおはぎ | – | – | – |
| クモの巢型のかざり | ふしぎなアメちゃん | 虫の触觉 | – | – | – | – |
| 西行妖の枝 | 死出酒「黄泉平坂行路」 | 额乌帽子 | – | – | – | – |
| | お守り「大愿成就」 | 转换液 | – | – | – | – |
| 桎梏の楔 | 厄をためこんだお守り Lv20 | 悲剧の流し雏 Lv20 | 黑怨石のかけら | – | – | – |

# 转生

当装备等级到达其成长上限（即等级数字变为红色），使用“稗田之书”可令该装备处于能够转生的预备状态。把处于转生预备状态的装备 A 合成到装备 B 上（注意先后顺序），那么现有的装备 B 就会进行转生。鉴于理解起来有一定的时间成本，详细步骤如下。

## 转生步骤详解

◇首先对某个到达等级上限的装备 A 使用稗田之书，让该装备作为 NTF 的素材备用。

◇把第一步处理过的 A 作为素材，合成到 B 上。

◇ B 的所有数值都被重置，变为 LV1。转生后的 B 其等级上限获得提升，提升值为转生次数 ×10。

## 转生注意点

1. 转生后的装备最多继承 10 个固有印，当上文说的两件转生装备的合计印数超过 10 时，优先继承素材侧的固有印。
2. 有一些固有印会跟随装备的等级上升而一同成长，随着转生次数的增加，装备的等级上限获得提升，这种固有印也会变得更为强力。
3. 有一些固有印只会在装备处于低 RANK 时成长，为了成长这些固有印，玩家可以把成长停止印附在装备上。
4. 同系列装备进行转生可获得 10% 的附加性能奖励。但一旦装备转生为不同系列，之前获得的附加性能奖励也会清零。

## 固有印的成长

如前文所述，固有印会跟随装备等级的提升而成长，比如“全人类の绯想天”持有 5 个绯想印，那么在 90 级时其攻击力增加率为 +34%，追加伤害为 +18；120 级时则会变为攻击力增加率为 +36%，追加伤害为 +22；180 级变为攻击力增加率为 +36%，追加伤害为 +25。之后也会按此规律成长。但是要注意，装备本身必须含有想要成长的该固有印。举例来说，如果玩家把 90 级的“全人类の绯想天”转生成了攻击力增加率为 +34%、追加伤害为 +18 的木棒，木棒本身并不包含绯想印，即使其到达 120 乃至 180 级，印带来的数值加成并不会成长。

此外，同种的固有印在能力值上也会有所差别，转生后的能力值会选取两件装备中数值较高的一方。以生命增加印为例，LV99 的天狼牙的生命力增加印为 HP+150、HP+20%，LV99 的**スパイラルインキュベーター**的生命力增加印为 HP+100、HP+100%，把天狼牙转生到**スパイラルインキュベーター**上，最终得到的数值是 HP+150、HP+100%。

## 转生奖励

转生后获得强化的不仅是固有印，还会附加以下奖励。

1. 每次转生后等级上限 +10，等级最大上限为 999，转生次数无上限。特例是初始上限为 99 的装备，在转生后等级上限 +11，直接跳到 110。
2. 除去特殊情况，转生装备不会发生丢失。如果在迷宫中发现转生装备不见了，一般都会在仓库里找到。

装备被遣送回仓库的情况为：将此装备砸中了敌人 / 装备掉进水里 / 把装备扔到远处 / 把装备扔进火里 / 装备掉进沼泽 / 装备掉到地上时发生爆炸 / 装备掉落在地板上时没有捡起就进入下一层 / 装备被**フランドール**变成了机关 / 装备被**パルスイ**的**ジェラシーボンバー**破坏 / 装备被丰姬的波动破坏 / 把装备塞进超爆炸**スキマ**里投掷出去。

装备被破坏 / 变为其他道具的特殊情况为：被穣子捏掉 / 被金木水火土日月的札变化 / 被**サブマージプリンス**变成水 / 在**ムラサ**被淹没 / 被紫、芳香、魔理沙、**にとり**、河童偷走 / 被辉夜的敌变异消灭 / 被磷带走 / 装进**スキマ**里卖掉（可以买回）/ 放进变化或**おはぎ**的**スキマ**里 / 放进消化或换金的**スキマ**里被投掷掉 / 中换金陷阱。

3. 同系列装备进行转生时，作为素材的装备其攻击力和防御力的 10% 会额外附加给转生后获得的装备。武器只能继承攻击力，防具只能继承防御力。
4. 转生装备可以自由取名，但是再次转生时名字会强制消失，需要重新再取。

## 成长停止印

成长停止印在游戏中显示为

【止】，只能合成到转生后的装备上。该印能阻止装备随着 RANK 的提升发生形态上的变化，除此之外还拥有以下效果。

1. 能够降低装备的等级上限。以转生过一次的**はたきのようなもの**为例，首先在不合成成长停止印的前提下提升其等级，能一直成长为奇迹の大币 Lv100。如果为其合成了停止印，那么当到达 LV40 时就会达到等级上限。原因是，**はたきのようなもの**分为三个阶段变化，分别是**はたきのようなもの**→奇迹の棒（LV24）→奇迹の大币（LV43）。停止印在抑制装备发生形态变化的同时，也同时降低了每次阶段变化所需的经验值，这样一来，就能省去多次转生装备所投入的经验值。作为同样的转生主体，LV40 的**はたきのようなもの**显然比 LV100 的奇迹の大币容易获得得多。

2. 部分印的成长在不同 RANK 下有所区别。目前确定的是强振印和非非想印。非非想印拥有“降低伤害”、“降低伤害比例”、“记忆种族数”3 个值，“降低伤害”只会在“桃の实”RANK1 下成长，“降低伤害比例”只会在“天子の帽子”RANK2 下成长，“记忆种族数”只会在“天子の桃の木”下成长。因此只有借助成长停止印，才能使得非非想印充分发育。

**主要应用方法**

①比如玩家想把“卒塔婆の【罪】”的罪、罚两种印继承到后续武器里，由于罪、罚印自身不会成长，所以无需卒塔婆提升 RANK，按照普通转生法则，玩家必须要完成 4 次 RANK 进化才能让它到达等级上限，但是运用了成长停止印后，就能在 LV40 卒塔婆时令其转生了。

②转生了一定次数，获得了心仪的装备，想要专心培养其等级，也可以利用成长停止印。以“全人类の绯想天”为例，转生了 30 次，固有印全部调整完毕。接下来想要把它跟“天子の桃の木”发生共鸣，需要不断提升“全人类の绯想天”的等级上限，并且在中途不断从“勇气凛々の剑”上获得转生奖励。使用成长停止印以后，培养作为素材的“勇气凛々の剑”就简单得多了。

## TIPS

1. 转生后的装备无法作为 NTF 的材料，且无法卖给店里。

2. “稗田之书”的获得方法为：①通过迷宫“紧急事态发生！”后，在神社向阿求花 50 万购买；②用 12 种古びた纸切れ进行调合；③一些高等级迷宫的过关报酬，如**バニ－ランド**、亚空间、道场版地底；④在部分迷宫中的发掘点有极低几率爆出，目前确认的迷宫有亚空间、**コ－クスクリュ－**、松风水月。

# 迷宫攻略篇

## 主线

### チュ－トリアル

开始在香霖堂触发剧情，然后在返回神社的归途面对第一个 BOSS，进行迷宫基本教学，该 BOSS 剧情上强制失败。教学迷宫中的敌人不会自动重生，地形也是固定的，通过 6F 的魔法阵后发生对话，布都作为同伴从 7F 开始参战。该迷宫里获得的道具无法带回神社，过关后自动清除。



### 异变解决の途

故事模式的主要迷宫，固定层数出现 BOSS。通关后该迷宫的 BOSS 就无法再次挑战了，不过可以前往华扇道场的“卖王 VS 博丽の巫女、**その**战**いの**记录”再次开启挑战。

**野原（1F ~ 3F）**

陷阱会直接导致 GAME OVER，注意回避。

**田圃道（4F ~ 6F）**

5 ~ 6F 橙会登场，使用“幸运の札”或“囮の札”对其名字加**さん**，可利用其练级。橙的倍速多段比较有威胁，可使用“无能の札”降低其伤害。

**妖怪の里（7F）**

能利用各种设施的中转区域，建议尽快对**カッパ－マイン**进行投资。如果携带的食料在之前的迷宫里被爆炸陷阱等破坏，别忘了到秋姐妹的店里进行补充。

**柳の运河（8F ~ 10F）**

这个阶段会出现屠自古，她会使用远距离攻击，如果防具不够好的话注意闪躲。地图上的其他杂兵如果被屠自古补刀，会令其升级，导致更加难打，注意走位。屠自古升级后会使用多段攻击，补刀更快，升级也更快。而她的状态异常攻击也会加强射程，因此要特别注意抑制其成长，特别要注意由 AI 操控的同伴的走位。在同一层还会出现赤蛮奇，她自身威胁不大，但是击破后会头身分离，头的 HP 只有 1，有很大可能被屠自古补刀。

从 9F 开始妖梦出现，将其打倒后必定会出现半灵，半灵凭依到其他敌人身上会令该敌人升级，一定要事先将其消灭。不过半灵对通常攻击和弹幕攻击拥有很强的抗性，只会造成 1 点伤害，建议使用札来对付。对付被半灵凭依而升级的敌人，可以使用“不幸の札”降级。当然对己方战斗力有自信的话，也可以让半灵凭依到赤蛮奇的身体上再打倒，能获得较多经验。不过妖梦出现的区域有很多水路，一旦不小心让半灵逃跑会比较麻烦。

10F 开始出现**にとり**，靠近水面与之战斗的话，她的攻击力会上升，注意远离水面。

**玄武の泽（11F ~ 13F）**

特别要注意的是**ムラサ**船长，她会把我方持有的一个道具变成水，包括保存道具的**スキマ**在内。11F 出现的影狼会被妖梦的半灵升级得非常难对付，一定要注意。

**魔法の森（14F ~ 16F）**

该区域出现雏，会对我方包括装备在内的一件道具进行诅咒，可以事先在妖怪の里找雏进行加护，可防止该诅咒。15F 开始出现衣玖，她有很高概率回避我方的物理攻击，即使用了必中印也会被回避，建议用弹幕或札对付。

**河城セ－フハウス（17F）**

又是一个休整区域，可以使用旅馆，并贩卖回城道具。

**红魔馆（18F ~ 20F）**

19F 开始出现**パチュリ－さん**，对其施加一定伤害后会爆炸，如果被炸到将损失 70% 左右的 HP，之后再被其他敌人攻击会非常危险，如果不能一击秒杀后续敌人，建议先使用“无能の札”，再从远处用弹幕攻击。**パチュリ－さん**的 HP 降低到一定程度会召唤中恶魔，同时其本体暂停动作。中恶魔会回复本体的 HP，或者会跟**パチュリ－さん**合体成为“大魔法使い**パチュリ－さん**”。大魔法使い**パチュリ－さん**会使用射程长达 10 格的大爆炸魔法，能轻易秒杀我方。

同一层还会出现**レミリアさん**，她会使用“吸血”来降低我方力量上限，如果被命中多次，今后的冒险会举步维艰，要使用**にんにく**印【蒜】来防止。

**白玉楼（21F ~ 23F）**

这里会出现小町和映姬，映姬会令小町速度加倍，而小町则会把灵梦和敌人吸引到一起攻击，一旦发现了小町和映姬的其中一方，建议在另一方尚未出现时就立即击破。这里也会出现妖梦，利用半灵来练级也是不错的选择。

同一层出现幽幽子**さん**，她会夺取玩家放在**スキマ**外的食物，也会使用“死の咒い”。中了该诅咒后会在经过 50 回合时即死，一旦中了就必须打倒下咒的幽幽子**さん**才能解除。由于幽幽子**さん**在下咒后会立即逃跑，建议用弹幕确保留住她。

**永远亭（24F ~ 26F）**

てゐさん会作成陷阱，如果没有好好排查陷阱，很容易中招。对てゐさん使用“幸福の札”令其升级成てゐさま后，经验值会飙升到2500，可以利用这点来练级。同一层还会出现うどんげさん，与其面对面会被催眠，拥有催眠无效印【催】可防止。建议在地形较为广阔的地方背对うどんげさん，让同伴布都去解决。

这里出现的永琳さん会用弓箭对玩家正在攻击的敌人补刀，可使用与屠自古相同的方法攻略。辉夜さん拥有增加陷阱和变化地形的能力，建议使用目药来快速分辨陷阱位置。

这层会低概率遇到《永夜抄》的一行，她们攻击力很高，但除了妹红以外都很脆皮，可使用梦想封印快速解决。不过被永琳さま沉睡后在5回合之内无法采取任何行动，相当危险，如果在这期间被でかい妹红近身，基本就是被秒杀。

**香霖堂アワリティウム支店（27F）**

旅馆和道具店，这里是最后的固定店铺，好好整理一下道具再出发吧。不过这里的道具相比妖怪の里并没有什么变化。

**梦殿大祀庙（28F ~ 30F）**

从这一层开始，敌方的经验值大幅增加，可好好练级。28F开始出现星さん，她会夺取我方装备中的印后逃跑，且没有有效的防止办法，只能追上去打倒后夺回。注意掉落的印会因为爆炸或沼泽而消失。在28F的星さん盗取印后如果变异成辉夜さん，该印就会消失，千万注意。同一层还会出现响子さん，注意如果被夺取120以上的钱会导致一击死。

**神灵庙（31F ~ 33F）**

这里出现的白莲さん会使用三种气场。蓝色气场会令一切普通攻击无效，黄色气场是速度加倍且房间内自由传送，红色气场是连续攻击直到我方回避为止。特别要注意的是红色气场，运气不好的话会被6连击在一回合内打掉超过100的HP。

布都さん会使用上升气流漂浮，并用乱气流吹飞其他对象，干扰玩家到达魔法阵。另外这一层的屠自古さん依然会抢补刀，并且配合布都さん的乱气流经常直接飞到玩家脸上。

如果玩家想利用でかい级的敌人升级，建议选择神子作为对象，经验值最多，且威胁程度相比でかい级的衣玖、天子、白莲都要低不少。でかい衣玖会连续定身，でかい天子一旦失去视野则会从屏幕外发动地震，でかい白莲的攻、防、HP都很高。而相比之下，玩家只要拥有特效印和耐性印，对付でかい神子就轻松许多。

低概率会遭遇《神灵庙》一行，除了屠自古以外威胁不大，如果没有梦想封印的话会比较麻烦。

**辉针城天守阁（34F ~ 36F）**

BOSS前的最后一个凹经验地点，这里的敌人即便提升了等级，战斗力也不算强，可以放心使用“幸福の札”将敌人都变成でかい级。惟一要注意的是针妙丸，其攻击无视我方防御，要在远处就解决掉，当然也不要对攻击力超高的影狼使用“幸福の札”。

低概率遭遇《辉针城》一行，这时地图上会出现でかい影狼，千万注意，被她的ル－ガル－キャノン击中会直接秒杀。

**BOSS三连战（37F ~ 38F）**

第一形态

第一形态的卖王会伴随多个卖恶ロイド一起登场，卖恶ロイド的初期位置都是随机的，可优先将他们打倒。卖王本体位于地图最上方的中央，不会移动，其行动3回合一循环，按照“铠袖一触→迅速果敢→金城铁壁”的顺序。打倒所有卖恶ロイド后靠近本体，击破后进入第二形态。

第二形态

和第一形态一样会召唤出众多卖恶ロイド，卖恶ロイド的能力不变，但是被打倒后会无限复活，建议只优先击破会回复的绿色和会偷盗的黄色。打倒后前往38F，与第三形态交战。

第三形态

地图形状和BOSS位置都和37F一样，“マンモンの眼光”的发动频率极高，即使我方装备非常好，也会受到50左右的伤害，注意维持血线。“祸々しい侵略者”会随机召唤出5个さま级敌人，其中妖梦さま和永琳さま最为棘手，妖梦会通过半灵凭依令BOSS无敌＋倍速＋攻击力强化，永琳则会用睡眠弓箭使玩家陷入睡眠状态，一旦出现必须优先击破，否则会被吊打。另外当场中陷阱较多时，响子也会非常棘手，建议用睡眠、混乱攻击甚至梦想封印快速击破。

在邻近BOSS的格子时，他会使用“野望を掴み取る诸手”，直接攻击力与“マンモンの眼光”相当，并且附带50左右的吹飞伤害，如果站在其正面，会被直接吹飞到地图最下方，很麻烦，建议站在其斜下位置。击破后迎来结局。

## 届け、地底からのSOS

“异变解决の途”通关后，前往“妖怪の里”可解禁新迷宫“アワリティウムの地下”。该迷宫最后一层有BOSS镇守，通关后也可反复挑战。此外，掉落在地面上的道具和构成有着不同于其他迷宫的特殊设定，详细如下。

**特殊掉落法则**

所有楼层：追加特殊食物，会掉落“お守り「大愿成就」”、“过去を刻む时计”。

6F以后：追加“ドラム缶落とし”陷阱。

14F以后：追加“卵落とし”陷阱，地面会掉落“强化のスキマ”。

14 ~ 17F：地面会掉落所有调合药，并且经常掉落大笔金钱。有较高概率生成大爆发和修行陷阱。

18 ~ 21F：うどんげの药屋中的商品会随机掉落。

22 ~ 25F：掉落稀有素材，如“鸦天狗の卵”、“大轮の向日葵”等。会配置特殊百鬼夜行hard。

## 迷宫攻略

虽然是通关后的迷宫，但敌人的强度并不夸张。フランドール会时不时出现，虽然RANK比起其他敌人要低，但“破坏の波动”和“レ－ヴァンテイン”依旧非常强力，不要懈怠，建议调合一些ル－ム・オブ・ライト，降低事故率。

需要特别注意的是13 ~ 14F登场的雏さん，会附加诅咒外带广范围的攻击手段。由于诅咒耐性的追加性并不那么好获得，因此经常会裸装直面，特别是刚刚捡起的道具不可能事先加护，会被不断诅咒。另外雏さん会反弹玩家投掷过来的道具，需要事先用“无能の札”封锁她的反弹能力。

响子会把地面的道具和陷阱扔到玩家脸上，也要优先消灭。作为对策，玩家最好拥有キャッチ印，并准备好多个空格的スキマ来接受道具。如果手上的スキマ空格不够，响子的威胁会尤其高。建议尽量拾取地面上的所有道具，用ル－ム・オブ・ライト监测其动向。特别要注意的是谨慎使用目药，因为响子的机制是将“玩家找到的所有陷阱”投掷过来，因此一旦在大量生成陷阱的百鬼夜行使用目药，触发大量陷阱，结果就是灭顶之灾。因此在响子出现的层数，切忌使用目药。

BOSS战ヤタガラス位于迷宫的33F。武器方面建议有神特攻印、绯想印其中之一，予以充分强化。为提高安全性，武器建议用“神は裁き”，需要治愈印。防具方面需要有神耐性、非非想其中之一，依然要充分强化。为了提高安全性，建议装备“四季のフラワ－マスタ－”。此外还必须有お酒が好き印、混乱抵抗印、影缚り抵抗印这3种印，锦上添花的可以附加状态异常耐性印。护身符建议装备能与上述装备发生共鸣的“厄をためこんだお守り”，和“四季のフラワ－マスタ－”的反击共鸣、“神は裁き”的神特攻共鸣都非常强力。道具方面需要加速药、梦想封印、怪力药、お酒、微翔药，可以在33F的魔法阵前调合。如果再有心のスキマ、八意印の万能药、绿茶オン・ザ・ロック，可以将事故率降到最低。

基本战略是战斗开始后立刻使用微翔药靠近ヤタガラス，然后使用加速药。之后留意自己的血线，用梦想封印清扫周围的杂兵，再使用怪力药、お酒进入怪力和泥醉状态，令输出最大化。ヤタガラス的HP约为1500，只要装备足够好，怪力＋泥醉的攻击可一次打掉500 ~ 600HP，能很快解决战斗。

# 博丽神社

## 神社の古井户

"异变解决の途"通关后开放，共计99F的未识别迷宫，不能携带同伴。难度方面非常高，如果玩家在华扇の修练场「上级」携带同伴的情况下只能堪堪艰难过关，那么攻略该迷宫会较为困难。建议在挑战前把钱、ニトポ和素材都存放好，避免损失。注意，在每层迷宫中逗留超过800回合，会出现月からの斥候，经过1000回合则会招来极为强大的绵月姐妹。此外，NTF的消耗相比通常迷宫有所区别，武器、防具和护身符的必要ニトポ相比通常迷宫降低了25P，但是札和调合的费用大大提升，这也是刁难玩家的点点。

### 装备推荐

本迷宫建议使用单手武器，另一手拿防具。不过当潜入到较深阶层时，一个敌人经常需要2~3次攻击才能打倒，一定要做好防御面的对策。

武器方面推荐"勇气凛々の剑"，虽然掉落率极低，但一旦获得就能作为主武器使用。没有的话可以考虑"ウリ科の植物"，射程长，等级提升后变得不会衰减攻击力，也非常好用。中盘对付吸血鬼系妖怪时可用"木の杭"。阴阳ボール、卒塔婆、楼观剑、うどんげの耳都是可以在不同场合下使用的特攻武器。"神子のしゃく"初期能力很弱，但是通过耳、灵、人、精、傀、鬼、付这7种特攻印可以进化成七曜剑，进一步进化成七星剑以后，是应用面非常广的武器。

防具方面可选择综合性价比较高的"哨戒天狗の盾"，成长简单，防御力高，能嵌入很多固有印。护身符方面建议"过去を刻む时计"，在初期能把敌人都变成回复药。"お守り「旅行安全」"、"お守り「开运除灾」"、"お守り「家内安全」"、"お守り「恋爱成就」"能防止绝大多数异常状态。"博丽チャーム"初期就能镶嵌两个印，也非常实用。

### 各装备携带印推荐

武器印：【重】重石、【超】超人特效、【浮】浮游系特效、【耳】耳特效、【神】神特效、【灵】灵特效、【妖】妖怪特效、【鬼】鬼特效、【延】攻击射程增加、【眠】睡眠付与、【混】混乱付与、【攻】攻击力增加、【防】防御力増加、【レ】レベル低下、【傀】傀儡特效、【付】付丧神特效。

防具印：【重】重石、【犯】防犯、【地】地雷名张、【蒜】にんにく、【劣】劣化耐性、【攻】攻击力增加、【防】防御力増加、【记】记录、【眠】睡眠の祟り、【缚】金缚りの祟り、【混】混乱の祟り、【小】小食、【飞】远距离攻击耐性。

护身符印：【咒】咒い耐性。

## 迷宫攻略

### 1F～25F

初期的阶层难度较低，注意单手武器由于输出较低，可能会给一些具备特殊能力的敌人反击的机会，可以用弹幕先行压制。19F开始蓝和辉夜登场，如果装备没有重石，要留意装备的丢失。22F开始出现フランドール，强度相比其他敌人高得多，如果没有练级就能回避则回避。

### 26F～50F

敌人强度有所提升，会掉落大量未识别道具，可前往30～40F的阶层遭遇はたてさん帮助鉴定，由于はたてさん颇具威胁，可利用毒药或逆行药降低其攻击力。食物可找穰子さん帮忙，当大きいおはぎ数量溢出时，调合成特大おはぎ存放。该阶段特别要注意的是うどんげ的催眠，如果把装备事先装进スキマ里，拿出来会非常费时。47F开始出现会使用レーヴァンテイン的フランドール，能力依然高出其他敌人一截，要小心。

### 51F～75F

这一阶段是事故多发区，首先要特别注意的是陷阱"ドラム缶落とし"，被砸到一次会损失150左右HP。如果在被敌人包围或百鬼夜行时被砸到，后果不堪设想。其次是魔法阵陷阱，这种陷阱的外形和普通魔法阵一模一样，判断的方法是对着它使用iダッシュ，如果在魔法阵前自动停下就是陷阱。魔法阵陷阱在较深的阶层会非常多，此外百鬼夜行难度提升，敌人的特殊能力非常棘手。72F开始出现的フランドールさま又硬攻击力又高，二刀流也很难秒掉，特别是"破坏の波动"范围极广，不幸遭遇到的话就使用"无能の札"吧。

### 75F～79F

敌人都升级到でかい级别，这里出现新陷阱"卵落とし"，中一次我方HP会直接降到个位数。好在这里的敌人没有什么特别麻烦的技能，注意回复小心前进。

### 80F～83F 试练1「不意打ち事故」

特别需要注意うどんげ的催眠、狂化和迷惑，如果没有事先准备好对策印，会很难通过。其余的でかいにとり会隐身，攻击力不俗，容易被偷袭。然后是でかい静叶和でかい正邪的联动，静叶会偷取我方的满腹度，注意此时不要立刻补充满腹度，否则在满腹度和HP都处于最大值的情况下，一旦被正邪把两项数值全部反转，会立即饿死。在这个区域行动时，保持较低的满腹度反而会比较容易闯过。

### 84F～87F 试练2「アイテム破坏」

でかい雏的HP高达891，二刀流也无法轻易解决，对付她需要使用变异或低速的札，没有的话一定要调合出来。注意药品类道具投掷出去会被她弹回来。另一个比较棘手的是でかいチルノ和でかい蓝的组合，装备被冻结后遭到蓝的弹，那么在当前层数将无法进行装备，为防止意外可以给防具添加"春の访れ印"。

### 88F～91F 试练3「大震灾」

又是でかい天子活跃的地带，而且除天子以外的敌人都处于浮游状态，不受地震影响。遇到天子的话，如果有根绝就不要吝惜地砸出去，没有的话就使用浮游药，使地震无效，并且还能穿过水面。如果制作4个浮游药，不顾一切地下潜，可以很快逃离。针妙丸虽然很脆，但是她的变大和变小会严重影响敌我双方的攻击力，依然绕着走比较好。

### 92F～95F 试练4「炮台大集合」

这一阶段会面临远距离攻击的狂轰滥炸，鬼族三人众加上永琳、屠自古，还有投掷道具和陷阱的响子，不小心进入房间的话会被砸得满头包。赤蛮奇会召唤出大量的头，可以用梦想封印解决。当玩家处于邻近敌人的格子时咲夜会突然出现，3倍速的飞刀会造成60点伤害，与勇仪的远投联动非常可怕，需要有护身符"旅行安全"护航。另外最好有远距离耐性印，能防止落蛋陷阱后的秒杀。

### 96F～99F 试练5「一击必杀」

小町每次攻击能造成150左右的伤害，HP很高，即使二刀流也不一定秒得掉，建议先从伤害更高的映姬下手。有神系特攻印的话一定要用上，武器卒塔婆的制作难度不高，这里正好能派上用场。另外要注意白莲，变成黄色的超级形态后立即避免与之作战。影狼的ルーガルーキャノン攻击力更远远高于上述三者，即使防具较好，不小心还是会两回合内被打死。

然而以上敌人并不是最危险的，这里特别要留意的是天王创魔神キスメ，攻击力和防御力都很高，一击能打出300点伤害，HP高达999，免疫不幸の札，并且除了低速以外的所有异常状态都会被她立刻恢复。同时登场でかいフランドール，能力数值与天王创魔神キスメ相当，如果她们初始就位于同一个房间，基本都会被先手攻击。建议先用狂化药降低フランドール的防御力，再尽快将其消灭。变异の札虽然也可以使用，但有一定几率变成キスメ，所以还是谨慎为妙。

## 寻龙点穴

全50F的迷宫，"异变解决の途"通关后与布都对话开放。该迷宫可以携带装备和道具进场，难度中等。灵梦获得的经验值是通常的1.1倍，同伴获得1.2倍，各自装备也能获得经验值加成。在迷宫中逗留超过800回合，会出现月からの斥候，经过1000回合则会招来极为强大的绵月姐妹。攻略该迷宫的好处是可以获得炼成的必要道具"贤将"系列。

**装备育成**

由于该迷宫能获得较多经验值，且可以携带武器进入，是不错的育成地点。迷宫难度相对不高，但如果不做任何对策也很容易被遣返。建议在 1 ~ 15F 时不要多做逗留，直接从 16F 开始育成，16F 以后的敌人经验值基本都会超过 1000。

**主要装备育成**

通关了主线总会获得几件常用的主装备，如果要育成武器，建议使用二刀流攻略法，杀敌速度快，获得经验值效率高。防具育成的话只要装备一件主武器和想要培养的防具，如果该防具初期数值较低，也只能忍了。护身符可附加在武器上育成，没什么可多说的。另外不建议育成双手武器，双手武器最好的培养方法还是通过育成后的单手武器来合成。

**守株待兔法**

在育成装备时，装备上一般不会附加印，因此经常会踏入换金陷阱。为了避免陷阱的麻烦，建议左右每次移动一步。另外注意每层 800 回合出现的月からの斥候，经验值只有 1，没有讨伐价值，而 1000 回合的绵月姐妹更是不能招惹的对象，在系统出现警告时就赶紧进入下一层吧。此外，没必要特意把装备给同伴穿，虽然同伴获得的经验值是通常的 1.2 倍，看似高于灵梦，但由于同伴自身获得经验值只有灵梦的 55%，所以综合乘下来远不如给灵梦自身装备来得效率高。

## 迷宫攻略

**1F ~ 15F**

直接往下冲即可，6F 开始出现的パルスィさん会破坏道具，注意蓝对装备的破坏。

**16F ~ 30F**

敌人全部提升到さま级别，需要特别注意的是永琳的睡眠药，不过以玩家通过主线的装备，突破这里也不是问题。

**31F ~ 36F**

敌人提升到でかい级，但没有什么威胁高的特殊能力。从 34F 开始出现的でかいうどんげ的催眠和狂化比较麻烦，如果玩家带着同伴进迷宫，要做好狂化对策。另外要注意的的依然是でかい静叶和でかい正邪的配合，和井户迷宫一样，保持较低的满腹度。

**37F ~ 39F**

这一阶段对玩家持有的道具是巨大折磨，でかいチルノ会冻结道具导致无法使用。でかい雏会对道具进行劣化或诅咒，需要带好相应的耐性。でかいパルスィ则是强制玩家持有的道具数量小于 19，一旦≥ 19，就会被消灭掉一件。でかいパチュリ－会用爆炸和水化来破坏道具，且水化无法用耐性防止。でかい幽幽子会夺取おはぎ和防范印，也可能剥除防具的加护。でかい星会剥下玩家的印，再被でかいパチュリ－消除。でかい穣子会把包括スキマ在内的道具都变成おはぎ。でかい蓝依然会弹下玩家的装备，进而被でかいパチュリ－爆破掉。好在这些麻烦的家伙大部分都是近战，首先做好パルスィ的对策，从远处风筝对手的话，只需留意パチュリ－即可。

**40F ~ 42F**

又是でかい天子的全屏地震，除天子以外的敌人都不受地震影响。特别要注意打倒妖梦后，半灵会把其他敌人变成 20 级的强敌。应对方法最好还是让自己也变成浮游状态。

**43F ~ 46F**

该迷宫最难的部分，需要有远距离攻击耐性印或轻减印。萃香、勇仪和华扇都是精通远距离攻击的强敌，永琳的炸药和屠自古的定身也相当危险。3 倍速的でかい咲夜追击能力极强，尤其跟勇仪的远投配合，非常难缠。比较简单粗暴的办法就是投掷根绝，消灭掉任何一个都会轻松很多，建议优先消灭华扇。

**47F ~ 50F**

相比 43F ~ 46F，远距离的敌人少了很多，但单发攻击力都很高，即便是培养过的防具，被打断也会掉三位数的 HP。多利用二重结界牵制敌人，注意大房间的百鬼夜行。影狼的ル－ガル－キャノン伤害超过 150，且射程超长，经常从画面外横着飞进来秒杀灵梦，地图上还会出现许多突袭敌人，要注意维持血线。惟一值得庆幸的是该迷宫里没有天王创魔心キスメ和でかいフランド－ル。

# 华扇道场

## 华扇の修练场「初级」

通过主线的教学关チュ－トリアル后便可从华扇道场挑战该迷宫，共有 10F，不允许携带道具。由于层数很少且没有 BOSS，是难度极低的练习迷宫。装备两把武器基本可以无双前进，里面可获得一些主线无法获得道具，注意收集。

## 华扇の修练场「中级」

华扇の修练场「初级」通关后开放，共有 20F，不允许携带道具，也没有 BOSS。该迷宫难度比初级提升不少，一定要带上伙伴来挑战。武器推荐单手的，另一只手装备防具，并且备好对策印。

**3F ~ 6F**

3F 开始出现はたて，她会帮助鉴别我方的一个道具，如果打起来不费劲的话可以让她帮忙鉴别。5F 开始出现穣子，会把玩家的道具变成おはぎ，如果把不太重要的道具任由她变，反而会解决满腹度的问题。はたて和穣子的能力会在攻击的间隔中发动，一定要注意 HP，特别是はたて的攻击无视防御力。

**7F ~ 10F**

敌人强度有了进一步提高，如果来到这一层还没有拾到过武器，前方将举步维艰，建议重新挑战迷宫。注意不要着急寻找楼梯口，不练级的话后面更难打。

妹红在攻击玩家同时，会用特殊攻击燃烧玩家持有的おはぎ，建议都存到保存のスキマ里。二刀流也很难一回合秒杀妹红，为了避免おはぎ被毁掉，还是尽量回避妹红。如果带着同伴，可以完全交由同伴去收拾妹红。

**11F ~ 15F**

12F 开始出现パチュリ－，其 HP 残量较低时会自爆，如果站在邻近格子将受到 70% 左右的 HP 伤害，同样她也会烧掉玩家的おはぎ。建议还是自己远离パチュリ－，让同伴去收拾。或者也可以快速冲过 15F，避免与其交战。

13F 开始出现レミリア，“吸血”技能会直接降低玩家的攻击力，导致后续非常难打，一旦中了状态要立即用解毒药或八意湿布恢复。惟一庆幸的是レミリア的 HP 很低，如果运气好能拿到“木の杭”或“银のナイフ”这种对吸血鬼系有特攻效果的武器，用二刀流能一击秒杀。防具上如果有【地】能降低爆炸伤害，【蒜】能令吸血无效化。

**16F ~ 20F**

这里的敌人强度突然飞速提升，特别要注意的是天子、はたて、穣子、にとり，二刀流也要 2 ~ 3 回合才能击破，而单手武器更要打 5 ~ 6 下。面对天子时可使用“不幸の札”一击打倒，没有的话则要沿着斜方向边退边打。20F 已经是最后一层了，手上要是有“图の札”或“不幸の札”就放心用完，一举通过吧。

## 华扇の修练场「上级」

华扇の修练场「中级」通关后开放，共有 30F，依然无法携带道具。该迷宫的难度非常高，一定要熟练利用合成，并打理好装备。要注意合成的优先级：札 = 极有用的印 > 其他印 > 修正值，这是因为札的合成费用很低，相比装备性价比要高出许多。回复、状态增加以及特效印在入手后，要根据实际情况合成。

武器方面推荐“勇气凛々の剑”，其固有能力“绯想”非常强，但是掉落率很低，如果拿不到，建议附带阴阳ボ－ル（妖怪特攻）/うどんげの耳（耳特攻）/楼观剑（灵特攻）/卒塔婆（神特攻）等种族特效的武器。“ウリ科の植物”能够在远处对初期的美铃和妹红造成可观伤害，特别是美铃免疫弹幕，想用物理手段远程攻击的话该武器是很好的选择。

防具方面推荐“桃の实”，附带非常强力的非非想。给桃の实附加防御力增加、受创回复后，大部分敌人的攻击只会造成个位数伤害。当然和“勇气凛々の剑”的问题一样，该防具的获得几率极低，如果没有的话“妹红のリボン”也是很不错的选择。它的炎吸效果非常强力，只要持有就建议放弃二刀

流。ぶどう也是非常不错的防具，可以抑制满腹度的减少，可用来练级和赚取ニトポ。

护身符（お守り）方面推荐しあわせのにんじん、蓬莱の玉の枝/打ち出の小槌、谨制・みがわり人形、天狗レーダ－/ネズミレーダ－，这些在该迷宫中都有很大作用。

札方面优先调合无能、不幸、低速、囮，スペルカ－ド方面顾虑到后期的百鬼夜行，可用スカ－レット・マ－カ－、アンキャニ－シャイン，都非常强力。

### 1F～15F

早期迷宫和中级的差不多，从3F开始出现はたて，不过和中级不同的是只出现到6F为止，7F以后就没有了。不需要的道具可以让5F出现的穣子变成おはぎ，当然也要注意不被8F出现的妹红烧掉。

这里会出现一些被诅咒的装备，注意一定要先做好诅咒对策再穿，否则将无法更换装备。注意カ－ネルサルベ－ジ能同时解除灵梦和布都两人的诅咒。

和中级迷宫一样，老实提升角色和装备等级能够最稳妥地过关，特别要注意妹红、パチュリ－和幽々子会破坏食物，要多使用スキマ和たけのこ应对。

### 16F～20F

在这一阶段如果刚进楼层就遇到百鬼夜行，不要正面硬扛，一个个引诱过来逐个击破。但是当天子在场时会用地震消灭其他敌人，此时最好有不幸の札或逆行药备用。

### 21F～25F

这里的敌人比较麻烦，特别要注意的是蓝的武器弹反，即便我方等级很高能降低伤害，装备也有可能被她弹丢失。如果武器上没有附加【重】印，建议用iダッシュ快速通过22～25F。

### 26F～30F

敌人的名字后面都加了さん，能力有所强化，不过只要之前有好好练级，即使单手武器也能在1～3回合内打倒她们。依然要注意弹反装备的蓝さん和使用自爆的パチュリ－さん。

レミリアさん的吸血、映姬さん的ラストジャッジメント都要额外注意，28～30F出现的蓝系敌人变本加厉，不仅会弹反武器，还会弹反防具，保险起见可以先换上较差的备用武器。临近通关迷宫，也不用对札的使用太过小气。这一阶段经常会遇到百鬼夜行，拥有梦想封印或アンキャニ－シャイン能轻松应对。

## 卖王 VS 博丽の巫女、その战いの记录

华扇の修练场「初级」通关后开放，这是主线流程“异变解决の途”的再现版本，只不过省去了剧情对话，其余敌人配置和机关设计都与主线相同。休整区域仅留存必要的功能型NPC，没有剧情NPC。无法进入后续的地底迷宫。

## 华扇の特级试练

华扇の修练场「上级」以及“异变解决の途”都通关后开放，该迷宫的流程与博丽神社的古井户相同，不过只有50层，且可以携带同伴入内。详细攻略法可参考前文。

## 华扇の最终试练

通过该迷宫可将茨木华扇收为同伴，基本流程依然和特级试练相同，只不过追加了小伞、蓝等麻烦的敌人。但是相应地，护身符都经过鉴别，且每一层都有传送魔法阵，打起来反而轻松。50F与茨木华扇进行BOSS战，她的HP在550左右，本体较弱，但是会召唤橙さん、蓝さん、ミスティアさん、てゐさん、うどんげさん、影狼さん等强力打手，建议直接击破华扇本体，这对于到达50F的玩家来说并不是难事，反过来讲，反而是先击破她召唤出的其他角色更加困难。

## 文々。デリバリ－

共计99F的超高难度迷宫。该迷宫要求玩家在90分钟内过关，不能携带道具和同伴，也无法NTF。重要的是把握好节奏，既要考虑时间限制，也要保证一路上的等级和装备发育，如果一路急冲到深层，会被敌人打得痛不欲生。

## 地底の果ての新たな地狱

全33F的超高难度迷宫，构成与“届け、地底からのSOS！”一样，解禁条件是通关“届け、地底からのSOS”。敌人的等级提升速度非常快，BOSS战的ダ－クマタ－非常强，几乎不可能采用直接下潜冲关的攻略方法，从初期开始就要积极打怪赚经验，必须把装备培养到一定强度。角色的力量要借助ちから的药和活性丹提升到最大值。由于经常会受到“出会い头”的突袭，调合出ル－ム・オブ・ライト能减少事故率。

### 1F～4F

初期最为简单的阶段，仅仅要注意加了倍速和怪力的雷鼓，被包围的话相当危险。4F就会出现フランド－ル，没有练级的话打起来会比较吃力。

### 5F～8F

从7F开始就出现でかい级的敌人了，永琳和パチュリ－的爆发冲刺攻击力非常高，另外要注意把食物放进スキマ防止被破坏。

### 9F～14F

透明的にとり非常难缠，还很耐打，不使用目药无法看到她。特别要注意的是妹红会破坏保护印，如果玩家打得慢，会被アリス、青娥、神子和赤蛮奇迅速包围。

### 15F

休整区域，各种服务设施与故事模式相同，可以在香霖堂补充加速药。金钱有剩余的话可购买一些素材和酒，防止在后面的阶层里金钱被敌人弄掉。

### 16F～19F

敌人拥有凶残的状态异常技能，并会破坏我方道具，即使之前练级很充分，一个不小心依然有死亡的可能。辉夜、衣玖、穣子都是很危险的敌人，但是不建议玩家快速下潜，不然后续会更加难打，还是要保证角色和装备的育成，并收集道具。一旦踩到地面上的落蛋和大爆炸陷阱，很有可能被勇仪的远距离攻击秒掉。注意不要使用目药，辉夜和てゐ会让地图上的陷阱增加，一旦使用目药会加大响子对灵梦的威胁。尤其是装备被蓝或吃惊陷阱卸下时，被响子的后续攻击打到是最为糟糕的情况。由于响子不进入房间就不会投掷道具和陷阱，建议从房间外用封魔针去破她，或者最为有效的是装备ZNガイスト。此外要注意偷取我方印的星，如果她在偷取印之后被辉夜变异，印就会永久消失。

### 20F～23F

20F以后是真正的煎熬，这里出现了玩家熟悉的でかい天子，但是和古井户迷宫不同的是，这里还有でかい雏和でかい白莲，而且でかい妖梦被打倒后，半灵会凭依到其他敌人身上。当灵梦被针妙丸变小后如果遭遇雏或白莲，后果不堪设想。如果想保全身上的道具，建议用无能の札配合根绝迅速消灭雏。该阶段每下一层都要立即使用目药或者浮游药，防止踩中陷阱以后被天子的地震秒杀。

### 24F

休息区，去旅馆休息一下回复体力，多调合一些マミゾウ、加速药之类的补充道具。

### 25F～32F

《地灵殿》的角色们会以でかい级别悉数登场，每个角色都有很高的HP，打倒她们非常费时。最难打的依旧是でかいフランド－ル和天王创魔神キスメ，无视状态异常，并且基本数值也高于我方，建议调合出爆药炸死敌人。为了保证生存率，玩家等级不得低于70。

25～27F华扇登场，落蛋、大爆炸陷阱后的穿墙一击，很容易直接将玩家击杀，要使用目药确保视野。从28F开始华扇退场，但勇仪会不断给敌人施加补给，如果全部消灭的话能赚得不菲的经验和道具，但注意要留一些消耗品在接下来的ヤタガラス战中使用。

### 33F

挑战BOSS前，确保等级在75以上，身上要带加速药和梦想封印（最好每种20个以上）。武器需要有多段攻击印和酒好き印。防具或护身符上要有混乱抵抗印和影缚抵抗印。确保HP在1000以上。

ヤタガラス和ダ－クマタ－的等级都是99，HP非常高，无法用梦想封印秒杀。对付它除了要备好前文所述的装备和道具，还必须让装备进行多次转生培养，否则几乎不可能通过。同伴最好也能装上转生后的装备，提升攻击次数和火力。

# 奖杯攻略

## 白金综述

| 奖杯总数 | 43 | 铜杯 | 30 | 银杯 | 8 | 金杯 | 4 | 白金 | 1 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

作为一个《不可思议迷宫》类的游戏，可以预想其白金难度。本作白金需要花费较长的时间，除了各个迷宫都要辛苦攻略外，调合、炼成、人物培养等收集要素均要消耗大量时间，没有捷径可走。

| 白金难度 | 8/10 |
|---|---|
| 白金所需时间 | 200 小时以上 |
| 在线奖杯 | 0 |
| 最少通关次数 | 1 次 |
| 有无可能错过的奖杯 | 无 |
| 奖杯 BUG 或事故 | 无 |
| 硬件需要 | 无 |

### 全ての不思议を制覇した（白金）
**取得条件：** 获得其他所有奖杯

### その不思议を探しに行こう！（铜杯）
**取得条件：** 开始初期的教学迷宫

### 妖怪たちの乐园（铜杯）
**取得条件：** 到达アワリティウム迷宫 7F 的妖怪の里

### 幻想乡の平和を取り戻した?（铜杯）
**取得条件：** アワリティウム迷宫通关

### 忘れられし地底の都（铜杯）
**取得条件：** 到达“アワリティウム地下”15F 的旧都
**奖杯说明：** “アワリティウム地下”在アワリティウム通关后开放。

### 地底の救世主（铜杯）
**取得条件：** 打倒“アワリティウム地下”的迷宫 BOSS

### ここが御伽の国なのね（铜杯）
**取得条件：** 到达绵月バニ－ランド
**奖杯说明：** “アワリティウム地下”迷宫通关后可前往。

### 天と地の架け桥（铜杯）
**取得条件：** 打倒秦こころ
**奖杯说明：** 秦こころ是“紧急事态发生！”迷宫的 BOSS，要打该迷宫需要先通过绵月バニ－ランド的前面 11 个迷宫。

### アトラクションマスタ－（金杯）
**取得条件：** 打通绵月バニ－ランド的的所有アトラクション迷宫

### 优秀な弟子（铜杯）
**取得条件：** 完成所有的仙人初心者指南

### 仙人を超えし者たち（银杯）
**取得条件：** 通过仙人的最终试炼

### 地底サルベ－ジャ－（铜杯）
**取得条件：** 通过迷宫“寻龙点穴”

### まごころを贵女に（银杯）
**取得条件：** “ドグマタイト矿脉”通关
**奖杯说明：** “届け、地底からの SOS！”通关后开启新迷宫“お空の赠り物”，通过后获得。

### 孤高の挑战者（银杯）
**取得条件：** “博丽神社の古井户”通关
**奖杯说明：** 该迷宫在“异变解决の途”通关后开放。

### 跳跃 8.90 次元！（金杯）
**取得条件：** “不思议の亚空间”通关
**奖杯说明：** “紧急事态发生！”完成后，前往贫仙的小屋后开放该迷宫。

### Full Power Mode ！！（铜杯）
**取得条件：** 把弹幕能量积蓄到最大值

### King of Hobby（铜杯）
**取得条件：** 赚取 10000 ニトポ

### フ－ドファイタ－（铜杯）
**取得条件：** 把满腹度提升到 200

### 幻想乡の大富豪（银杯）
**取得条件：** 赛钱箱里存入 1000 万
**奖杯说明：** 可以先存 20 本稗田之书，放到スキマ里带进迷宫，然后故意踩换金陷阱，1 册能换 50 万。

### この幻想乡で一番强いヤツ（铜杯）
**取得条件：** 灵梦练到 99 级

### 心强きパ－トナ－（铜杯）
**取得条件：** 任何一个同伴角色到达 99 级

### 合成融解、にとフュ－ジョン！（铜杯）
**取得条件：** にとフュ－ジョン的合成解禁

### 调合变化、にとフュ－ジョン！（铜杯）
**取得条件：** にとフュ－ジョン的调合解禁

### 练成进化、にとフュ－ジョン！（铜杯）
**取得条件：** にとフュ－ジョン的炼成解禁

### 转生爆诞、にとフュ－ジョン！（铜杯）
**取得条件：** にとフュ－ジョン的装备转生解禁

### 战略的撤退（铜杯）
**取得条件：** 使用一次リタ－ンオブハクレイ

### 百鬼夜行の战い（铜杯）
**取得条件：** 第一次遭遇百鬼夜行

### 第三次月面战争（铜杯）
**取得条件：** 第一次遭遇第三次月面战争

### 外泊で赘泽ステイ（铜杯）
**取得条件：** 在旅馆里累计住宿 30 次以上

### ゆうべはおたのしみでしたわ（铜杯）
**取得条件：** 向ホテルニュ－ハクタク支付 15 万住宿一晚

### 河童のタニマチ（铜杯）
**取得条件：** 开放カッパ－マイン的所有设备

### OKAIMONO（铜杯）
**取得条件：** 在迷宫的店里偷盗一次

### 泥棒の末に犯した凶行（银杯）
**取得条件：** 在迷宫的店里偷盗后并击倒店主

### 一网打尽（铜杯）
**取得条件：** 一次攻击击倒 12 个以上的敌人

### 一意专心（铜杯）
**取得条件：** 通关迷宫次数累计超过 10

### お话好き（铜杯）
**取得条件：** 看完店里发生的所有冒险剧情

### 文豪、博丽先生（银杯）
**取得条件：** 完成所有的妖怪辞典

### 巫女の连络帐（铜杯）
**取得条件：** 完成所有人物记录

### 花果子念报名鉴（金杯）
**取得条件：** 完成收集所有特写镜头
**奖杯说明：** 最难获得的是高难度迷宫里极低几率出现的从霖之助店里偷盗的特写，由于非常难遇到，一旦碰上就不顾一切地偷，建议玩家最后再来完成。

### 一级调合士（银杯）
**取得条件：** 完成所有调合配方

### 一级炼成士（金杯）
**取得条件：** 完成所有炼成配方
**奖杯说明：** 最难获得的是“依姬の剑”，只有在发生第三次月面战争时从依姬身上掉落，本来依姬就极难对付，掉落率还非常低，一定要反复转生装备，强化数值，配合加速药和无敌药快速碾压她。

### 业物の一品（铜杯）
**取得条件：** 将任意一个装备的强化值提升到 99

### 巫女の最强の一振り（银杯）
**取得条件：** 把武器“ロ－ド·オブ·ハクレイ”强化到 99 级并装备




“《影牢》系列”是一向以高难度著称的异色作品，游戏中让人眼前一亮的题材与极具深度的剧情内涵也成功笼获了不少玩家的心，系列初作更是3D陷阱类游戏的元祖级作品。本文着重介绍的新作《另一个公主》在保留游戏难度的同时也做了一定程度的妥协，不但首次为主角提供直接攻击敌人的“踢技”技能，甚至还贴心地提供了官方与其他玩家的战斗录像以作参考。过去因作品难度望而却步的玩家终于可以安心地体验层层连锁的独特快感了。文 古林 美编 Juxi

| ACT | 影牢 另一个公主 | | | 必需记忆卡 |
|---|---|---|---|---|
| | 影牢 もう1人のプリンセス | | | 1071MB |
| | Koei Tecmo Games | 2015年3月26日 | 日版 | 1人 |
| 零售版：6264日元/下载版：5554日元 | | 对应PSV TV | | 对应玩家年龄：17岁以上 |

# 基本操作

※下表所示为默认的操作TYPE A，玩家可在游戏设置中更改为其他操作方式。

| 按键 | 效果（战斗时） | 效果（陷阱设置时） |
|---|---|---|
| 左摇杆 | 移动操作角色 | 光标移动/切换陷阱类型 |
| ←/→ | 选择当前发动陷阱 | 光标移动/切换陷阱类型 |
| ↓ | 当前选择重置回1号陷阱 | 光标移动 |
| ○ | 开启陷阱设置界面 | 决定 |
| △ | 技能1 | 插入陷阱 |
| □ | 技能2 | 删除陷阱/改变陷阱效果方向 |
| × | 发动陷阱 | 取消 |
| 右摇杆 | 移动视角/锁定敌人时更换目标 | 移动视角 |
| L | 锁定敌人 | 视角拉近 |
| R | 重置视角 | 视角推远 |
| L+R | 追踪敌人视角 | – |
| START | 打开暂停菜单 | – |




# 系统解析

## 主菜单




**クエスト（ナイトメアプリンセス）：** 任务模式。也称噩梦公主模式，是本作的主要游戏内容，游戏奖杯几乎全部在这个模式内完成，也是本文的主要攻略对象。

**ストーリー（ダークサイドプリンセス）：** 故事模式。也称暗黑公主模式，收录前作《影牢 暗黑公主》的完整内容，此模式与本作的奖杯完全无关。

**影牢スタジオ：** 影牢工作室，包含交叉任务模式。玩家可以在这个模块里自主编辑敌人形象与下载、制作新任务，还可以录制观看战斗录像。

**フリーバトル：** 自由战斗。可自由设定战斗场景与敌人并进行训练战的模式。在这个模式下无法获得ARK数值、系统值与WARL值。

**チュートリアル：** 教学模式。向玩家展示说明游戏的基本操作与简单技巧。

**ミュージアム：** 鉴赏模式。玩家可以查看自己的游戏记录与已遭遇的敌人资料，还能查看网络上的各类分数排行榜。

**オプション：** 游戏设置。设定游戏的音量、镜头、画面与具体的操作方式。

## 战斗系统

任务模式中出现的新主角"噩梦公主"一改"《影牢》系列"主角无法直接攻击敌人的传统，拥有可以命中敌人的多个踢技（キック系）技能，使连锁攻击的方式更为多样化。尽管如此，战斗流程依旧在重复确认关卡信息→陷阱设置→诱导敌人→发动连锁攻击→完成过关条件的过程。



| | |
|---|---|
| ❶ | 敌人血量，一条血量为100点，便于玩家直观地控制伤害 |
| ❷ | 操作角色的血量，归零时视为任务失败 |
| ❸ | 陷阱栏，只要蓄力完成就能进行发动 |
| ❹ | 当前可使用技能 |
| ❺ | 当前所选定的待发动陷阱标示与编号 |
| ❻ | 当前待发动陷阱的名称 |

## 休整菜单

任务模式下，选择对应关卡后会自动进入休整菜单（インターミッション）。玩家可以查看关卡的主要信息与敌人情报，还能更换操作角色、调整战斗装备。在某些特殊关卡中，还会有官方的演示战斗供玩家观看参考。



**バトル开始：**开始战斗。选择后会正式进入战斗。

**プレイヤーセレクト：**更换角色。可更换关卡内的操作角色。

**装备变更：**调整关卡内可使用的陷阱与技能。

**エネミー情报：**敌人情报。查阅敌人的详细情报。

**ランキング：**排行榜。利用网络查看分数排行版，还可以下载其他玩家的高分战斗录像。

**お手本再生：**演示战斗。可观看官方提供的过关演示动画。

## 过关条件与报酬条件

在任务模式下，每个关卡都带有1个过关条件与3个报酬条件。玩家必须完成过关条件才能够顺利过关，而中后期大多数关卡都有难度相当高的过关条件，需要认真思考并仔细琢磨才能完成。过关条件是攻略每个关卡时最优先考虑的要素。

在确保能够过关的情况下完成对应的报酬条件，即可获得特定的奖励。报酬奖励有新陷阱、新技能、新操作角色与自定义的编辑部件等。本作的重头戏任务模式不存在"魔力解放"这个系统，操作角色的所有技能与陷阱都需要通过完成报酬条件的方式来解锁。

## 可操作角色

噩梦公主的任务模式中，除了可以使用主角ヴェルギリエ外，还能在完成指定关卡的报酬条件后获得其他公主为可操作角色。每一位公主都拥有独特的角色特性，有的关卡甚至需要操作指定的角色才能完成报酬条件。

| 名称 | 特性 | 获得条件 |
|---|---|---|
| ヴェルギリエ | 体力不高但移速快，可以使用角色专用的踢技系技能 | 本作任务模式的主角，初始操作角色 |
| レグリナ | 体力最高但移速最慢，天赋为异常状态无效化 | 《影牢 暗黑公主》的主角。完成Q099第1个报酬条件后可用 |
| ミレニア | 体力高且移速快。只能同时设置3个陷阱，而且不能使用任何特殊技能。天赋是蓄力时间缩短40%，且发动陷阱后没有硬直 | 《影牢 刻命馆真章》的主角。完成Q036第1个报酬条件后可用 |
| レイナ | 体力低但移速快，专用技能以操纵时间类为主。天赋为自动回避 | 《苍魔灯》的主角。完成Q088第1个报酬条件后可用 |
| アリシア | 体力与移速都中规中矩，天赋为持续回复自身血量 | 《影牢Ⅱ DARK illusion》的主角。完成Q089第1个报酬条件后可用 |
| 冬野かなた | 角色特性与ヴェルギリエ完全相同 | 有两个姿态，分别需完成Q096第1个报酬条件与Q098第2个报酬条件 |

## 装备变更

在确认关卡的基本信息与敌人情报后，玩家应考虑本关所需陷阱与技能的搭配，再对装备进行调整与更换。噩梦公主的任务模式中最多只能携带12个陷阱与2个技能。

## 陷阱设置



| | |
|---|---|
| ❶ | 设置顺序框，可同时设置对应当前框数的陷阱 |
| ❷ | 部屋の仕掛け情报。可确定当前战斗场景中的所有场景机关信息 |
| ❸ | 陷阱编号，对应设置顺序框所示内容 |
| ❹ | 陷阱方向，所设陷阱的效果方向，用于预判敌人的落点，部分陷阱可按□键指定效果方向 |

在战斗关卡中按下○键，就能进入陷阱设置的界面。原则上，陷阱的设置需考虑敌人的特性情报与各场景机关的位置关系并尽可能地使复数陷阱形成连锁攻击，以获得更高的ARK数值与系统值奖励。在布局时需要注意以下两点：第一，在同一格子内只能设置1个天花板或地面类陷阱，但上述两类陷阱都能在同一格子内与1个墙壁类陷阱共存；第二，每一次增加或更改陷阱，都要等到蓄力完毕后才可以发动。除了对敌人造成伤害、拘束或强制移动的效果，大部分陷阱还拥有异常状态的效果与特定的杀伤形式。充分考虑敌人特性情报、陷阱自带性能与形成连锁的方法，再去设置对应的陷阱吧。

FEATURE INFORMATION EXPRESS GUIDE

## 异常状态

| 图标 | 状态名称 | 效果 |
|---|---|---|
|  | 炎状态 | 体力缓慢减少，不停移动，无法做移动外的任何操作 |
|  | 冰状态 | 一定时间内被冻结，无法行动 |
|  | 电气状态 | 移动速度与动作减慢 |
|  | 缓慢状态 | 移动速度减慢，无法做移动外的任何操作 |
|  | 油状态 | 受到炎属性攻击会转化为炎状态 |
|  | 愤怒状态 | 强制使敌人直线追逐操作角色 |
|  | 吸引状态 | 使敌人强制移动至指定位置 |

## 杀伤形式

| 图标 | 杀伤类型 |
|---|---|
|  | 头部覆盖形式 |
|  | 包夹身体杀伤形式 |
|  | 岩石杀伤形式 |
|  | 飞行道具杀伤形式 |
|  | 天花板区域杀伤形式 |
|  | 墙壁区域杀伤形式 |
|  | 地面区域杀伤形式 |

## 诱导敌人

基本上所有敌人都会主动接近玩家的操作角色，可以利用技能与走位诱导敌人走到对应的起手陷阱攻击范围，发动陷阱开始攻击敌人。诱导敌人的难度取决于敌人的警戒值与特殊能力。而发动起手陷阱的关键在于敌人的耐性与无效属性。

本作的敌人除了前作常见的几种，还包括了暗黑公主等人在内的系列主角，这些公主当然也能对玩家的操作角色发动技能与陷阱。敌人所设的陷阱在发动前会出现相应的魔法阵，玩家需及时操作角色回避攻击，否则被击中后，很可能会遭到接连不断的连锁攻击。被陷阱击中并倒地时，连击L键可快速重整状态。从战术上来看，一旦走位失误被逼入绝境，玩家也可以布置陷阱让敌人与自己的操作角色同时倒地，然后利用L键快速起身，以便进行后续的行动。

## 连锁攻击

在受创的敌人完全恢复正常体势前，继续利用技能、陷阱或机关击中敌人，即可发动敌人绝对无法回避的“连锁攻击”。形成连锁攻击后，无视敌人的耐性与无效属性，所有陷阱都能正常生效，并且在击中对应敌人的弱点后，还能获得破坏敌人铠甲的机会。

### 耐性与无效属性

本作的部分登场敌人对特定的陷阱类型拥有耐性与无效属性，玩家无法用敌人有抗性的陷阱类型直接起手攻击敌人。所幸无效状态全都附着于敌人的铠甲上，只需要进行破甲就能把所有无效属性取消。耐性陷阱可以在除起手陷阱外的连锁攻击中使用。玩家可在敌人登场时按下△键启动“魔神の目”，也可以在休整菜单或暂停菜单中选择“エネミ–情报”来查看敌人的特性与情报。



### 弱点与铠甲破坏

剑骑士、骑士长等部分敌人的“铠甲”会使拥有特定杀伤形式与异常状态的陷阱完全无效，战斗也会变得十分棘手。然而这类“身着铠甲”的敌人同时也有指定的“弱点”属性，用对应的所有弱点属性击中敌人后，再加上具备“冲击”效果的陷阱或机关，即可破坏敌人的铠甲。破甲后，敌人防御力归零，所有无效属性也随之消失，但耐性属性会保留下来。在本作的任务模式中，敌人的弱点会直接展示在“エネミ–情报”里，不需要再费心去反复测试敌人弱点了。

## 战斗结算

### 关卡评价

要想获得最高的关卡S评价，玩家必须在关卡内获得指定的ARK数值。一般情况下，击败1名敌人至少需要获得15000的ARK数值才有可能得到S评价，甚至还有需要用1名敌人获得50000ARK的关卡。为此，玩家需要使用更多的高性能陷阱去配合场景机关，形成高Hit连锁攻击。建议玩家把所有报酬条件完成后，再从头回收S评价，解锁奖杯。在攻略S评价时遇到瓶颈的玩家，还可以从对应关卡的休整菜单中选择**ランキング**，下载其他玩家的高分战斗录像来做参考。

### ARK数值与系统值

只要用陷阱或场景机关命中敌人，就会开始计算ARK数值与各系统值。ARK数值的依据是所有连锁攻击的总数值，以陷阱攻击力为基础，再根据不同陷阱机关的倍率进行重复加算。发动多套连锁攻击能有效积累关卡的ARK数值，但在一套连锁攻击内，同一个陷阱无法加算2次ARK数值，15Hit之后的攻击也不会继续加算。因此理论上把手头的12个陷阱全部用上，并在中间穿插3个高倍率场景机关，就能获得最高的收益。

系统值指的是华丽、屈辱与残虐这三大系统各自的总数值，以陷阱机关自带的系统值为基础，加算方式与ARK数值有所不同。在连锁攻击中，只有同一系统的陷阱机关能加算为同一系统值。敌人的血量清零后的连锁攻击只能继续加算ARK数值，系统值不再计算。

在暗黑公主故事模式中，ARK数值也会换算为用于解放新技能与陷阱的WARL值，系统值则影响陷阱的解锁。但在本文重点说明的噩梦公主任务模式中，并没有受限于这两个数值的技能与陷阱，全部技能与陷阱都可以靠完成报酬条件来获得。

### 特殊奖励

在战斗中，以特殊条件命中敌人能获得额外加算的奖励。满足特殊奖励的连锁攻击就能得到更高的ARK数值与系统值，有些过关条件与报酬条件也会要求玩家获得这些特殊奖励。下面将简单说明关卡中常见的特殊奖励。

**核心命中（コアヒット）**：在陷阱的中心位置击中敌人。

**空中命中（エリアルヒット）**：击中位于空中的敌人。

**远距离攻击（ロングレンジヒット）**：使敌人在远离陷阱5格以上的位置被击中。

**多次命中（マルチヒット）**：用同一个陷阱多次击中敌人。

**迅敏连锁（ラピッドチェイン）**：在陷阱命中后，迅速用下一个陷阱击中敌人。

**高空坠落（フォーリングダウン）**：使敌人从高处坠落。

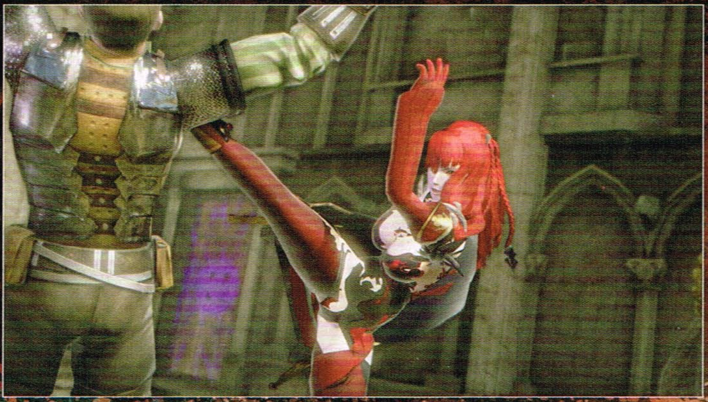
**远距离连锁（ディスタントキャリ–）**：在距离起手陷阱10格以外的位置用连锁攻击击中敌人。

**精准击杀（ジャストキル）**：连锁攻击收尾陷阱所造成的伤害与敌人血量清零时产生的误差在2点之内。

**魔导机关终结技（ウィザ–ドギアフィニッシュ）**：发动魔导机关终结技。

**弱点命中（ウィ–クポイント）**：击中敌人的弱点属性。

**破坏铠甲（ア–マ–ブレイク）**：简称破甲，在命中敌人所有弱点属性后，再以拥有冲击效果的陷阱击飞敌人即可成功破甲。



## 场景机关

关卡战斗中，除了发动陷阱攻击敌人，还可以配合场景自带的各种可互动机关构筑出更高效的连锁攻击。进入陷阱设置界面后，选择设置顺序框下方的“部屋の仕掛け情报”即可查阅所有场景机关的攻击力、系统、特性与效果。场景机关类型繁多，发动的方式也各有不同，以下粗略地将机关分为三大类。

### 普通机关

场景内大多数机关都可归类为普通机关，分别有电击、击飞、强制移动等不同效果。除了能够切实造成伤害的石像、电击椅、女神像等物理机关，还有回复血量、高空弹跳等给予特殊效果的魔法阵。普通机关又分只能使用一次的单次型与能够多次利用的重复型，有些单次型机关在触发过后，能够空出一大片可以设置陷阱的区域，尽管无法造成伤害，在战术上却有着重大意义。从机关的发动方法来分类，一种只需要把敌人打上机关所在位置即可发动，另一种必须利用陷阱或操作角色碰触场景中的蓝色水晶开关，才可以成功发动。



### 捕获机关

在特定场景内出现的特殊机关。这类机关无法造成伤害，但只要把红血状态的敌人送进其有效范围，即可成功捕获敌人。另外，哪怕敌人血量早已清零，在连锁攻击没断的情况下直接把尸体送进其有效范围，同样能够捕获敌人。

### 魔导机关

某些场景内特别显眼的巨大机关就是所谓的魔导机关（ウィザ-ドギア），这类机关不需要玩家做任何特殊操作，会以一定规律自动发动攻击，只要把敌人打进魔导机关攻击的有效范围，就会造成伤害。魔导机关不但能够对敌人造成巨大伤害，还会以高倍率加算ARK。除了上述特点，魔导机关最大的特性为“魔导机关终结技”，处于红血状态的敌人被魔导机关击中后，画面上会出现×键的QTE提示，及时按提示按下×键即可成功发动魔导机关终结技，获得大量的数值奖励。某些关卡的报酬条件会强制要求玩家发动魔导机关终结技。



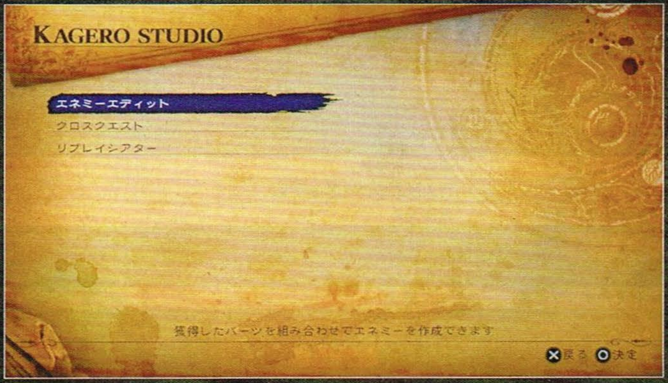
## 影牢スタジオ

影牢工作室是本作的特殊模块，玩家能使用在任务模式获得的奖励自主编辑敌人，在交叉任务模式自由制作关卡上传，还可以下载、录制并观看战斗录像。特别需要提及的是，本作有4个奖杯与这个模块有关。

**エネミ-エディット：**自由编辑敌人属性。进入编辑画面后退出就会跳杯。

**クロスクエスト：**交叉任务模式。可以挑战其他玩家编辑的自制关卡，也可以自己制作新任务上传到网络中。制作一个新任务并测试，在战斗结算画面按□键录制后，即可同时解锁2个杯。

**リプレイシアタ-：**录制、播放战斗录像，甚至可以直接下载其他玩家的自信之作。随便下载1个战斗录像就能跳杯。




### 游戏技巧

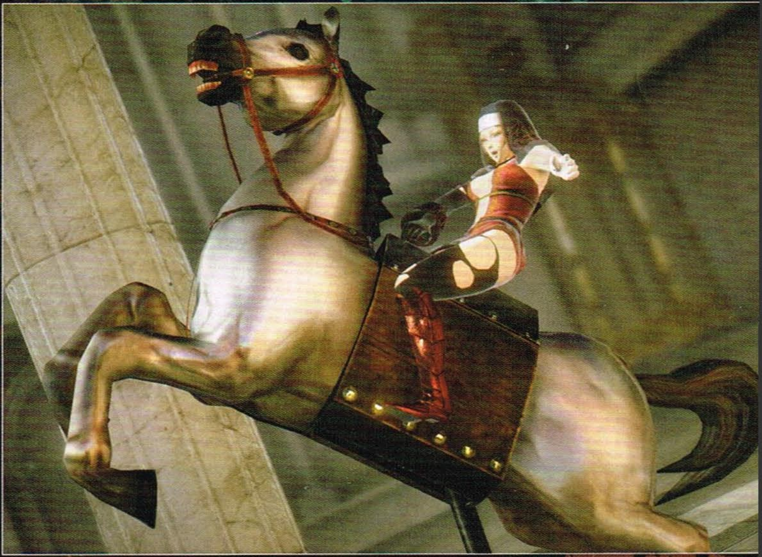
◎本作的奖杯与暗黑公主的故事模式完全无关，也没有任何刷刷刷要素，玩家专心攻略噩梦公主的任务模式即可。

◎在解锁100个任务关卡的报酬条件后携带高性能陷阱从头回收每个关卡的S评价，再把影牢工作室4个简单的奖杯解锁，即可顺利白金。

◎由于后期任务关卡的登场敌人拥有复杂的耐性与无效属性，建议统一以デルタホ-スロデオ这类不带任何属性的陷阱来做连锁的起手攻击。

◎在不需要使用踢技的关卡操作拥有“时空石”技能的レイナ，能更便于调整敌人的走位。

◎攻略任务模式时，积极参考官方提供的お手本再生与ランキング中的高分录像。



# 任务模式详解

由于本作的奖杯只与噩梦公主的任务模式挂钩，暗黑公主模式的部分就不再赘言了。下文将集中介绍任务模式100个关卡的攻略思路，紧随其后的附录则收录任务模式全陷阱与全技能列表供玩家查阅。

## 关卡攻略

### Q001 觉醒-1

**过关条件** 击败所有敌人

**报酬条件**

| 报酬 | 条件 |
|---|---|
| キック | 用陷阱击中敌人 |
| 战士セット-女 | 用陷阱的连锁攻击击败敌人 |
| パンプキンマスク☆ | 无伤过关 |

**敌人情报**

| 名称 | 职业 | 耐性 | 无效 | 能力 | 弱点 |
|---|---|---|---|---|---|
| 小心者のオリヴィエ | 战士 | － | － | － | － |

**攻略要点**

教学关。玩家只能按×键击败敌人，不能做其他操作。只要不装备技能チャ-ジゼロ与オ-トディフエンス，就能直接获得S评价。

### Q002 觉醒-2

**过关条件** 用含キック在内的连锁攻击击败敌人

**报酬条件**

| 报酬 | 条件 |
|---|---|
| ダッシュ | 用キック击中敌人 |
| 剑士セット-女 | 用含キック在内的连锁攻击击败敌人 |
| ペンデュラム☆ | 用6Hit以上的连锁攻击击败敌人 |

**敌人情报**

| 名称 | 职业 | 耐性 | 无效 | 能力 | 弱点 |
|---|---|---|---|---|---|
| 鷹の目のジャン | 战士 | － | － | － | － |

**攻略要点**

教学关卡2。使用技能キック踢退敌人后发动陷阱即可。要完成第3个报酬条件，只需在敌人进入女神像后的落地位置追加其他陷阱即可。

S评价需要利用场景机关，建议在后期获得性能优秀的陷阱再回来回收，考虑场景机关抱拥の女神像→裁きの女神像的位置关系，配合高倍率陷阱即可获得高ARK数值。

### Q003 诱导

**过关条件** 击败所有敌人

**报酬条件**

| 报酬 | 条件 |
|---|---|
| カビン | 用陷阱击中敌人 |
| アロ－スリット☆ | 无伤过关 |
| スイングハンマ-☆ | 用含スイングハンマ-在内的连锁攻击击败敌人 |

**敌人情报**

| 名称 | 职业 | 耐性 | 无效 | 能力 | 弱点 |
|---|---|---|---|---|---|
| 追い诘めのデニス | 战士 | － | － | － | － |

**攻略要点**

陷阱スイングハンマ-需完成Q006后方可解锁。本关固定前2个陷阱为ベアトラップ与ペンデュラム，其他都可以自由设置。S评价可考虑这个场景最便于连锁的场景机关武器立て→打ち上げる床→大骑士像的位置关系来进行陷阱布置。

### Q004 设置

**过关条件** 击败所有敌人

**报酬条件**

| 报酬 | 条件 |
|---|---|
| 突击兵セット-男 | 设置陷阱 |
| ベアトラップ | 同时设置3个以上的陷阱 |
| クレ－ン | 用含クレ－ン在内的连锁攻击击败敌人 |

**敌人情报**

| 名称 | 职业 | 耐性 | 无效 | 能力 | 弱点 |
|---|---|---|---|---|---|
| 正直村のジョルジュ | 突击兵 | － | － | － | － |

**攻略要点**

完成Q009后才能得到报酬条件所需的陷阱クレ－ン。本关场景与Q003相同，只需沿用Q003的连锁思路就能获得S评价所需的ARK数值。

### Q005 仕挂け

**过关条件** 在场景机关击中后再击败敌人

**报酬条件**

| 报酬 | 条件 |
|---|---|
| 侦察兵セット-女 | 推倒倒れる柱 |
| ペッタンアロ－ | 用倒れる柱击中敌人 |
| カビン☆ | 用含倒れる柱在内的连锁攻击击败敌人 |

**敌人情报**

| 名称 | 职业 | 耐性 | 无效 | 能力 | 弱点 |
|---|---|---|---|---|---|
| 不运なベルリ-ニ | 一般人 | － | － | － | － |

**攻略要点**

从撞击倒れる柱到石柱完全倒下需要花费不少的时间，容易出现无法击中的情况。把敌人拘束在离柱子2格左右的位置，先用スイングハンマ-推倒石柱，再用ペンデュラム主动把敌人推上正在缓慢倾倒的石柱，可以确保命中。

S评价的打法与Q002类似，考虑场景机关裁きの女神像→抱拥の女神像的位置关系即可。

### Q006 连锁

**过关条件** 用4Hit以上的连锁攻击击败敌人

**报酬条件**

| 报酬 | 条件 |
|---|---|
| メガロック | 用4Hit以上的连锁攻击击败敌人 |
| スイングハンマ- | 用含踢技在内的5Hit以上的连锁攻击击败敌人 |
| 关卡开放 | 用6Hit以上的连锁攻击击败敌人 |

**敌人情报**

| 名称 | 职业 | 耐性 | 无效 | 能力 | 弱点 |
|---|---|---|---|---|---|
| 见习いのアメリ- | 战士 | － | － | － | － |

**攻略要点**

教学关卡3。等敌人来到ベアトラップ所在的位置后发动一系列陷阱即可。本关的S评价的打法与Q003类似，可以考虑场景机关武器立て→打ち上げる床→大骑士像的位置关系来配置陷阱。

## Q007 起动の引き铁

**过关条件** 用大骑士像的剑击败敌人

**报酬条件**

| 报酬 | 条件 |
|---|---|
| テツクマデ | 用大骑士像的剑击中敌人 |
| 弓兵セット–女 | 用陷阱推动大骑士像的背部 |
| ペッタンアロ☆ | 用大骑士像给予敌人致命一击 |

**敌人情报**

| 名称 | 职业 | 耐性 | 无效 | 能力 | 弱点 |
|---|---|---|---|---|---|
| 狙い击ちのミラ | 弓兵 | – | – | – | – |

### 攻略要点

本关不推荐操作角色特地跑去打开大骑士像的剑，只需要设置一个墙壁类陷阱去推动开关即可。大骑士像的剑挥动后立刻用スイングハンマ–等陷阱推动大骑士像，让大骑士像向下滑动，即可同时完成第2与第3个报酬条件。问题在于与描述不符的第1个报酬条件，需要用大骑士像的剑给予敌人致命一击才能完成。敌人血量极低，最好用ベアトラップ等陷阱拘束后直接用剑砍死，后续可随意连锁。

由于过关条件的限制，S评价也需要用上大骑士像的剑。考虑场景机关大骑士像→武器立て的位置关系，配合12个陷阱，即可获得所需的高ARK数值。

## Q008 怒り

**过关条件** 激怒敌人后再行击败敌人

**报酬条件**

| 报酬 | 条件 |
|---|---|
| タライ | 使敌人陷入愤怒状态 |
| 剑士セット–男 | 用6Hit以上的连锁攻击击败敌人 |
| 关卡开放 | 击败愤怒状态中的敌人 |

**敌人情报**

| 名称 | 职业 | 耐性 | 无效 | 能力 | 弱点 |
|---|---|---|---|---|---|
| 冷静なテオド–ル | 突击兵 | – | – | – | – |

### 攻略要点

本关必须有能使人陷入愤怒的陷阱，推荐先完成Q009获得陷阱テツクマデ再来攻略。以テツクマデ做起手陷阱，利用场景机关ヒ–トオックス与落ちるシャンデリア即可轻松达到6Hit连锁。

回收S评价时可以用陷阱タライ做收尾，能保证完成过关条件。手上有性能更优秀的陷阱后，考虑场景机关ヒ–トオックス→一角兽の角→落ちるシャンデリア的位置关系即可获得高ARK数值。



## Q009 浮游

**过关条件** 一套连击内用ペンデュラム和ペンデュラム☆击败敌人

**报酬条件**

| 报酬 | 条件 |
|---|---|
| クレ–ン | 获得空中命中奖励 |
| 盗贼セット–女 | 获得2次空中命中奖励 |
| スプリングフロア | 用空中命中给予敌人致命一击 |

**敌人情报**

| 名称 | 职业 | 耐性 | 无效 | 能力 | 弱点 |
|---|---|---|---|---|---|
| 轻薄なテレ–ズ | 盗贼 | 包夹身体 | – | 段差移动 | – |

### 攻略要点

本关直接参考官方的お手本动画即可，在敌人落地前快速发动下一个ペンデュラム就能得到空中命中的奖励，切记带上ペンデュラム和ペンデュラム☆这两个陷阱。由于敌人对包夹身体系伤形式有耐性，起手可使用踢技让她的耐性失效，再在2个ペンデュラム之间循环攻击，也可追加スイングハンマ–等陷阱来确保完成过关条件。



S评价基本可以沿用前面关卡的思路，场景机关武器立て→打ち上げる床→大骑士像，不要忘了在连锁中用上ペンデュラム和ペンデュラム☆。

## Q010 羞耻

**过关条件** 破甲后击败敌人

**报酬条件**

| 报酬 | 条件 |
|---|---|
| ブラストボム | 破坏敌人的铠甲 |
| 剑骑士セット–女 | 用破甲给予敌人致命一击 |
| タライ☆ | 用包含タライ在内的连锁攻击击败敌人 |

**敌人情报**

| 名称 | 职业 | 耐性 | 无效 | 能力 | 弱点 |
|---|---|---|---|---|---|
| 气高さのマリアン | 剑骑士 | – | 飞行道具/包夹身体 | – | 岩石 |

### 攻略要点

本关敌人拥有两种无效属性，用テツクマデ做起手陷阱为佳。只是破甲的话并不算困难，然而考虑到第2个报酬条件“用破甲给予敌人致命一击”，就必须小心计算伤害了。场景机关落ちるシャンデリア伤害高，且自带“+冲击”属性，因此在击中敌人弱点后用落ちるシャンデリア做收尾是比较保险的方法。第2和第3个报酬条件可以分别完成。

S评价的获得方法基本与Q008类似，只要记得对敌人破甲，应该不会有太大的难度。

## Q011 虏囚

**过关条件** 捕获敌人

**报酬条件**

| 报酬 | 条件 |
|---|---|
| ギルティランス | 捕获敌人 |
| 斧骑士セット–女 | 用一套连锁攻击捕获敌人 |
| メガロック☆ | 用断罪のチャリオット击中敌人 |

**敌人情报**

| 名称 | 职业 | 耐性 | 无效 | 能力 | 弱点 |
|---|---|---|---|---|---|
| 解放のルイ–ザ | 斧骑士 | – | 飞行道具/包夹身体 | – | 地面区域 |

### 攻略要点

本关只需要在碰触开关改变大炮的方向后把红血的敌人打进大炮，就会直接飞进捕获机关吊り牢中。而场景机关断罪のチャリオット会不停绕圈，拘束敌人直到被机关碾上或被チャリオット的战锤击中都能完成第3个报酬条件。

S评价可以在获得高性能陷阱后再来回收，一套连锁无论造成多高的伤害，只要不断连就能直接把敌人的尸体扔进捕获机关。惟一的问题是场景机关断罪のチャリオット的攻击不安定，S评价最好避开这个机关，用火药樽→大炮→吊り牢的思路去布置陷阱。

## Q012 レグリナ-1

**过关条件** 击败レグリナ

**报酬条件**

| 报酬 | 条件 |
|---|---|
| オートディフェンス | 击败レグリナ |
| トラップシ－ケンス+1 | 用含キック在内的连锁攻击击败敌人 |
| ギルティランス☆ | 用含ギルティランス在内的连锁攻击击败敌人 |

**敌人情报**

| 名称 | 职业 | 耐性 | 无效 | 能力 | 弱点 |
|---|---|---|---|---|---|
| 暗の姫レグリナ | 暗の姫 | – | 吸引状态 | – | 岩石 |

**攻略要点**

这关要与前作主角暗黑公主レグリナ对战。レグリナ会用陷阱，警戒心也很高，基本无法近身。一开始可以躲进她的视野死角，然后再在阶梯的转角位置进行陷阱布置，用拘束类陷阱抓住后上去给她一脚，即可完成第2个报酬条件。

S评价可以使用与Q008类似的方法。也可以先碰触机关让场景机关落ちるシャンデリア落下，清空一大片区域后再自由发挥。



## Q013 白日梦-1

**过关条件** 击败所有敌人

**报酬条件**

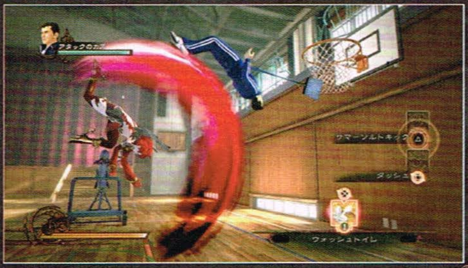
| 报酬 | 条件 |
|---|---|
| トビバコフミダイ | 使敌人乘上跳び箱 |
| ヘイキンダイ | 使敌人乘上ジャンプマシン |
| ジャ－ジセット－男 | 把敌人送进バスケットゴ－ル |

**敌人情报**

| 名称 | 职业 | 耐性 | 无效 | 能力 | 弱点 |
|---|---|---|---|---|---|
| 使いっ走りのノブ | 刻明馆学院 运动部（男） | – | – | – | 天花板区域 |

**攻略要点**

这关开始进入本作特有的新地图，玩家也能够同时设置5个陷阱了。需要注意的是，飞进场景机关ジャンプマシン的落点不同，飞出的轨道与距离也会有所不同，正中的位置可正好飞出5格远，直接飞进バスケットゴール里。另外，用スイングハンマ–等陷阱把敌人打上场景机关消火栓时，也会直接飞进对面的バスケットゴール。



由于场景机关的数量多，本关的S评价难度并不高，可以考虑场景机关消火栓→バスケットゴール的位置关系，使敌人在场景内的几个バスケットゴール间不停飞跃。

## Q014 白日梦-2

**过关条件** 击败所有敌人

**报酬条件**

| 报酬 | 条件 |
|---|---|
| ウォッシュトイ | 使敌人掉进回转ジャングルジム |
| オオダマコロガシ | 使敌人乘上ブランコ |
| 男性用制服セット | 使敌人乘上らせん滑り台 |

**敌人情报**

| 名称 | 职业 | 耐性 | 无效 | 能力 | 弱点 |
|---|---|---|---|---|---|
| やぶにらみのヨウジ | 刻明馆学院（男） | – | – | – | 天花板区域 |

**攻略要点**

官方提供的お手本动画已经明确告诉玩家，利用回转ジャングルジム能使敌人直接飞上らせん滑り台，现阶段用这个方法应该是最为简单的。回转ジャングルジム的效果规律为转动2圈半后把敌人甩飞，利用这个规律不但可以把敌人甩上らせん滑り台，也可以甩进ブランコ。现阶段手头的陷阱还不够多，可以利用这点分别完成报酬条件。

S评价可以直接沿用上述的攻略思路，注意考虑场景机关回转ジャングルジム→ブランコ→回转ジャングルジム→らせん滑り台的位置关系与连锁方法即可。

## Q015 生贽-1

**过关条件** 获得1000点以上的ARK数值

**报酬条件**

| 报酬 | 条件 |
|---|---|
| アブラカビン | 获得1000以上的ARK数值 |
| フライングケ–キ | 一套连击获得1000以上的ARK数值 |
| ブラストボム☆ | 用能获得1000以上ARK数值的连锁攻击击败敌人 |

**敌人情报**

| 名称 | 职业 | 耐性 | 无效 | 能力 | 弱点 |
|---|---|---|---|---|---|
| 流星のロジェ | 突击兵 | – | – | – | – |

**攻略要点**

参考官方的お手本动画，利用场景机关パイプオルガン去构筑连锁攻击即可轻松获得1000ARK数值。S评价依旧可以考虑场景机关裁きの女神像→抱拥の女神像→パイプオルガン的位置关系。

## Q016 迷い入んだ者

**过关条件** 击败所有敌人

**报酬条件**

| 报酬 | 条件 |
|---|---|
| ファイア–ボ–ル | 击败所有敌人 |
| 枪骑士セット–巨汉 | 用ブラストボム同时击中2人 |
| テツクマデ☆ | 用一套连击击败2名敌人 |

**敌人情报**

| 名称 | 职业 | 耐性 | 无效 | 能力 | 弱点 |
|---|---|---|---|---|---|
| 迷い入んだロドリゴ | 枪骑士 | 岩石/墙壁区域 | 飞行道具/包夹身体/踢技/吸引状态 | – | 岩石/墙壁区域 |
| 泪目のフランソワ | 弓兵 | – | – | – | – |

**攻略要点**

本关开始出现复数敌人。要同时击中复数敌人，时机相当不好掌握，诱导也变得尤为困难。一周目游戏至此得到的陷阱不多，对付血量特别高的枪骑士时需要一定的耐心。报酬条件中提及的陷阱ブラストボム攻击力高，落点位置却不规则，最好用在连锁攻击的收尾部分。后续关卡获得吸引陷阱バキュームフロア后可以轻易完成所有报酬条件。

S评价可以继续使用场景机关武器立て→打ち上げる床→大骑士像的思路进行，以两套连锁分别击败2名敌人即可累计高ARK数值。

## Q017 生贽-2

**过关条件** 击败所有敌人

**报酬条件**

| 报酬 | 条件 |
|---|---|
| 剑骑士セット–男 | 用场景机关シャンデリア击中敌人 |
| ライジングフロア | 用场景机关シャンデリア同时击中2人 |
| プッシュウォ–ル☆ | 用一套连击击败2名敌人 |

**敌人情报**

| 名称 | 职业 | 耐性 | 无效 | 能力 | 弱点 |
|---|---|---|---|---|---|
| 一匹狼のヘルマン | 剑骑士 | – | 飞行道具/包夹身体 | – | 头部覆盖/墙壁区域 |
| 女豹のレイシ– | 剑骑士 | – | 飞行道具/包夹身体 | – | 地板区域/雷电状态 |

### 攻略要点

场景机关シャンデリア的攻击范围广，要同时击中2人还是比较简单的。复数敌人的关卡难点依旧是诱导，所幸这次2名敌人职业相同，行动规律也一致，只需要在一开始引到差不多的位置，就能基本实现同步。当然在获得吸引陷阱バキュ–ムフロア后再来攻略会事半功倍。

S评价依旧可以考虑场景机关ヒ–トオックス→一角兽の角的位置关系，再用高倍率陷阱タライ做收尾。

## Q018 ミレニア-1

**过关条件** 击败ミレニア

**报酬条件**

| 报酬 | 条件 |
|---|---|
| フレアロック | 使敌人陷入炎状态 |
| バキュ–ムフロア | 移动大骑士像并击中敌人 |
| 关卡开放 | 用含大骑士像与倒れる柱在内的连锁攻击击败敌人 |

**敌人情报**

| 名称 | 职业 | 耐性 | 无效 | 能力 | 弱点 |
|---|---|---|---|---|---|
| 刻命の姫ミレニア | 刻命の姫 | 飞行道具 | 愤怒状态 | – | 岩石/地板区域 |

### 攻略要点

本关敌人同样是会使用陷阱的历代主角，难点在于第3个报酬条件。由于大骑士像与倒れる柱距离过远，很容易出现断连的问题。推荐玩家分成3次来完成报酬条件，第一次只需完成第1个报酬条件，开始前先装备油状态的陷阱アブラカビン与炎状态的陷阱ファイア–ボ–ル，两者结合即可让角色陷入炎状态。第二次把敌人固定在楼梯正中的大骑士像移动路线上，让骑士像移动并击中敌人。第三次攻略需考虑连锁攻击，可以直接参考官方给出的お手本动画。除此之外还有比较简单的打法，削减敌人血量后引诱至楼梯下的中间位置，在撞倒石柱的同时推动大骑士像滑落，即可完成第3个报酬条件。



S评价可直接沿用Q016的连锁思路。

## Q019 追击-1

**过关条件** 用ビッグスイング和スト–ムライナ–击败敌人

**报酬条件**

| 报酬 | 条件 |
|---|---|
| スロ–ガス | 用ビッグスイング与スト–ムライナ–击中敌人 |
| コ–ルドアロ– | 用スト–ムライナ–给予敌人致命一击 |
| ファイア–ボ–ル☆ | 获得800以上的华丽值 |

**敌人情报**

| 名称 | 职业 | 耐性 | 无效 | 能力 | 弱点 |
|---|---|---|---|---|---|
| 梦见がちなナンシ– | 剑士 | 岩石/天花板区域 | – | – | – |

### 攻略要点

本关的第2个报酬条件有一定难度，必须利用场景机关スト–ムライナ–作出致命一击。想让敌人飞上スト–ムライナ–所在的火车轨道，必须看准场景机关ビッグスイング摇摆接近最高点的时机，把敌人打上ビッグスイング，之后才会自动把敌人甩上轨道。此时若スト–ムライナ–经过，就会击中敌人。这也是本关所必须的过关条件。

由于光是ビッグスイング→スト–ムライナ–的伤害已经接近100，把敌人削减至剩一条血槽时，用陷阱スプリングフロア→机关ビッグスイング→机关スト–ムライナ–的方法可以确保完成第1和第2个报酬条件。至于第3个报酬条件，只需要多携带几个华丽系统的陷阱就可以了。

本关的场景机关不多，高Hit连锁攻击需尽可能使用手头的陷阱。考虑场景机关火药樽→ビッグスイング→スト–ムライナ–的位置关系，尽可能把12个陷阱全部用上。火药樽爆炸后落点不安定，可以使用バキュ–ムフロア这类吸引陷阱及时调整敌人位置。

## Q020 复仇-1

**过关条件** 击败所有敌人

**报酬条件**

| 报酬 | 条件 |
|---|---|
| サラシダイ | 用审判の刃击中敌人 |
| トイハンマ– | 用拷问水车击中敌人 |
| アブラカビン☆ | 用含审判の刃与拷问水车在内的连锁攻击击败敌人 |

**敌人情报**

| 名称 | 职业 | 耐性 | 无效 | 能力 | 弱点 |
|---|---|---|---|---|---|
| 友情のクレ–ル | 枪兵士 | – | – | – | – |

### 攻略要点

相对简单的一关，一套连击即可轻易完成所有报酬条件，也不会出现对手感和时机要求特别严苛的操作。只要把敌人送达场景机关审判の刃的平台上，就会自动发动断头台攻击，之后用强制移动机关把敌人送下平台，再送上拷问水车即可完成。

这个场景的机关数量较多，S评价也变得简单许多，2把电气椅子的位置十分贴心。配置陷阱时可考虑场景机关电气椅子→电气椅子→审判の刃→拷问水车的位置关系。

## Q021 侦察队

**过关条件** 不让敌人逃跑并击败所有敌人

**报酬条件**

| 报酬 | 条件 |
|---|---|
| サカサハリツケ | 不让敌人逃跑并击败所有敌人 |
| ライジングフロア☆ | 用狮子の头击中敌人 |
| 关卡开放 | 捕获敌人 |

**敌人情报**

| 名称 | 职业 | 耐性 | 无效 | 能力 | 弱点 |
|---|---|---|---|---|---|
| 逃げ足のセリ–ヌ | 盗贼 | – | – | 段差移动 | 包夹身体/地面区域 |

### 攻略要点

本关的敌人会直接逃走，必须在她的逃走路线上设置陷阱阻止她逃离，是个颇有难度的关卡。难点在于第3个报酬条件，捕获时必须从与狮子の头相对的下侧位置把敌人打上场景机关引き裂き角柱，才会自动飞进高处的捕获机关呪いの石棺。第2个报酬条件提及的场景机关狮子の头要碰触左上方的开关才能发动，需要注意的是，在喷火结束之前无法成功发动天花板类陷阱。解决方法是等待喷火结束再发动天花板类移动陷阱，或者直接使用地面类移动陷阱。

S评价难度不算高，但场景机关的位置距离很远，建议在获得高性能陷阱后再来挑战。可以考虑场景机关炎のモノリス→狮子の头→引き裂き角柱→呪いの石棺的位置关系，以获得高ARK数值。

## Q022 追击-2

**过关条件** 发动魔导机关终结技

**报酬条件**

| 报酬 | 条件 |
|---|---|
| バキュームウォール | 发动魔导机关终结技 |
| 炎魔术师セット−男 | 用ライナ−ストッパ−击中敌人 |
| フライングケ−キ☆ | 用2个ルミナスパネル击中敌人 |

**敌人情报**

| 名称 | 职业 | 耐性 | 无效 | 能力 | 弱点 |
|---|---|---|---|---|---|
| 阳炎のマ−ロン | 炎魔术师 | − | 炎状态 | − | − |

### 攻略要点

报酬条件中提及的场景机关ライナ−ストッパ−与疾驶的车辆机关スト−ムライナ−是两回事，指的是车辆到站前，站台上忽然突出来的紧急停止工具。事先把敌人定位在ライナ−ストッパ−前，才能在车辆到站时完成第2个报酬条件。至于第1个报酬条件，本关无法用陷阱把敌人直接送进魔导机关ハングリ−ビ−スト，必须利用ライナ−ストッパ−→スト−ムライナ−的顺序使红血的敌人乘上车辆，环绕一周回来后，会自动发动魔导机关终结技。这也是本关必要的过关条件。至于2个ルミナスパネル，可以在魔导机关终结技结束后的落点位置设下后续陷阱，把敌人按顺序打上2个ルミナスパネル即可。

本关最需要注意的是把敌人定位在ライナ−ストッパ−前的时机，否则有可能直接撞上到站的车辆。S评价最好放弃距离太远的2个ルミナスパネル，把手头的12个陷阱全部用上，最后顺利使敌人乘上车辆，发动魔导机关终结技即可获得高ARK数值。

## Q023 人间狩り-1

**过关条件** 击败所有敌人

**报酬条件**

| 报酬 | 条件 |
|---|---|
| ストンピング | 击败所有敌人 |
| スロ−ガス☆ | 用红莲魔导汽车击中敌人 |
| コ−ルドアロ−☆ | 把敌人投进红莲魔导汽车の内燃机关 |

**敌人情报**

| 名称 | 职业 | 耐性 | 无效 | 能力 | 弱点 |
|---|---|---|---|---|---|
| 信者ジョン | 一般人 | − | − | − | − |
| 信者モニ−ク | 一般人 | − | − | − | − |
| 信者ポ−ラ | 治愈术师 | − | − | 体力回复 | − |

### 攻略要点

本关虽然有复数的敌人，却是分两批出现的。难点在第3个报酬条件，必须在场景机关红莲魔导汽车刚刚露头时利用スプリングフロア等强制移动陷阱，把敌人直接投进车头的内燃机关内。由于敌方的治愈术师拥有体力回复这一能力，每次起身都会自动回复所有血量，可以多次挑战第3个报酬条件。

敌人数量越多，就能积累越高的ARK数值。本关只需要用手头12个陷阱分别击败3名敌人，就能获得S评价。



## Q024 复仇-2

**过关条件** 击败所有敌人

**报酬条件**

| 报酬 | 条件 |
|---|---|
| スクリ−ムフェイス | 击败所有敌人 |
| ゴウモンシャリン | 把敌人投进ヒ−トオックス |
| サラシダイ☆ | 踢中被サラシダイ夹住的敌人 |

**敌人情报**

| 名称 | 职业 | 耐性 | 无效 | 能力 | 弱点 |
|---|---|---|---|---|---|
| 复誓のリサ | 狙击手 | − | − | − | − |
| 凶相のカ−ル | 剑士 | 岩石/天花板区域 | − | − | − |

### 攻略要点

本关算是比较简单的关卡。关卡开始后优先把烦人的弓箭手击杀掉，再用剩下的厚血剑士来完成报酬条件吧。在开始关卡前，切记带上关键的陷阱サラシダイ，拘束后直接踢一脚就能完成第3个报酬条件。另外，比起击飞轨迹不那么安定的スイングハンマ−，使用デルタホ−スロデオ可以确保敌人被投进场景机关ヒ−トオックス中，完成第2个报酬条件。

攻略S评价时可以考虑场景机关ヒ−トオックス→一角兽の角的位置关系，最后以高倍率陷阱タライ收尾。

## Q025 ミレニア-2

**过关条件** 击败ミレニア

**报酬条件**

| 报酬 | 条件 |
|---|---|
| コ−ルドクロ− | 一套连击中用スプリングフロア与スプリングフロア☆击中敌人，并获得远距离攻击奖励 |
| トラップ发动 | 一套连击中用裁きの女神像与と抱拥の女神像击中敌人 |
| スマッシュフロア☆ | 破坏敌人的铠甲 |

**敌人情报**

| 名称 | 职业 | 耐性 | 无效 | 能力 | 弱点 |
|---|---|---|---|---|---|
| 刻命の姬ミレニア | 刻命の姬 | 飞行道具 | 吸引状态 | − | 岩石/地面区域 |

### 攻略要点

本关的报酬条件并不算难，但还是建议分2~3次获得。首先第1个报酬条件需要2个スプリングフロア，并获得远距离攻击奖励，使用简单的连锁攻击スプリングフロア→スプリングフロア☆→ベアトラップ→アロ−スリット即可，用2个スプリングフロア把敌人送到离アロ−スリット5格以外的位置并拘束，再发动アロ−スリット击中敌人就能完成第1个报酬条件。

S评价依旧使用前文提过的思路，考虑裁きの女神像→抱拥の女神像→パイプオルガン的位置关系并构筑高Hit连锁攻击即可。



## Q026 勇者到来-1

**过关条件** 击败所有敌人

**报酬条件**

| 报酬 | 条件 |
| --- | --- |
| バナナノカワ | 击败所有敌人 |
| バキュームフロア☆ | 用バキュームフロア同时击中2人 |
| フレアロック☆ | 用フレアロック同时击中2人 |

**敌人情报**

| 名称 | 职业 | 耐性 | 无效 | 能力 | 弱点 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 铁槌のクリストフ | 锤骑士 | – | 飞行道具/包夹身体/踢技 | 地震 | 雷电属性 |
| 嗅觉のシャノン | 战士 | – | – | – | – |

### 攻略要点

本关敌人对吸引状态并没有耐性，可以直接利用报酬条件提及的吸引类陷阱バキュームフロア完成所有报酬条件。把敌人集中在楼梯旁，再在楼梯上发动フレアロック滚落同时击中2人即可。

S评价只需要分别击败2名敌人就能获得高ARK值，甚至不需要考虑场景机关，只使用手头的12个陷阱即可。



## Q027 人间狩り-2

**过关条件** 击败所有敌人

**报酬条件**

| 报酬 | 条件 |
| --- | --- |
| 一般人セット–男 | 击败所有敌人 |
| 一般人セット–女 | 用大溶矿炉给予敌人致命一击 |
| メガヨ–ヨ– | 用大溶矿炉击败所有敌人 |

**敌人情报**

| 名称 | 职业 | 耐性 | 无效 | 能力 | 弱点 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 信者フェルナン | 一般人 | – | – | – | – |
| 信者アリス | 一般人 | – | – | – | – |
| 信者エディ | 一般人 | – | – | – | – |
| 信者ス–ザン | 一般人 | – | – | – | – |
| 信者フランソワ–ズ | 治愈术师 | – | – | 体力回复 | – |

### 攻略要点

看起来比较简单的关卡，实际上第3个报酬条件的判定与描述并不相符，敌人必须在掉进大溶矿炉的瞬间血量清零才算入计数，掉进大溶矿炉后死于持续炎伤害则视为失败。把前4名弱小的敌人直接引到高台上用バキュ–ムフロア→スイングハンマ–的组合击杀即可完成第2个报酬条件，此时为了完成第3个报酬条件，最后的敌人治愈术师登场后需要小心计算血量，落入大溶矿炉前保证血量在50左右即可完成。

本关的场景机关倍率不高，位置也比较微妙，攻略S评价时可直接无视。只需用手头的陷阱连锁击中9Hit左右，每名敌人都能获得8000ARK，加起来也就凑够S评价所需的ARK数值了。

## Q028 复仇-3

**过关条件** 击败所有敌人

**报酬条件**

| 报酬 | 条件 |
| --- | --- |
| デルタホ–ス | 击败所有敌人 |
| ホ–スヘッド | 把敌人投进ゴウモンシャリン |
| ダウセット | 捕获ダウ |

**敌人情报**

| 名称 | 职业 | 耐性 | 无效 | 能力 | 弱点 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 不屈の团长ダウ | 佣兵团团长 | – | – | 体力回复 | – |
| 盗み见のルネ | 盗贼 | 包夹身体/地面区域 | – | 段差移动 | – |

### 攻略要点

本关难度并不高，也不需要分开两次来完成报酬条件。把站立姿态的敌人拘束在阶梯下方1格的位置，再在阶梯上发动ゴウモンシャリン，滚动时会自动把敌人卷入其中，完成第2个报酬条件。难点在第3个报酬条件，佣兵团团长拥有体力回复的能力，必须用一套连锁攻击打至残血并将其直接送上捕获机关。收尾使用Q027得到的新陷阱メガヨ–ヨ–能确保敌人被用进捕获机关。考虑到捕获机关的位置，最好围绕附近的2把电气椅子来布置连锁。

攻略S评价时可完全沿用Q026的思路与方法，分别击败敌人积累ARK数值即可。

## Q029 人形部队-1

**过关条件** 击败所有敌人

**报酬条件**

| 报酬 | 条件 |
| --- | --- |
| スパ–クロッド | 击败所有敌人 |
| コ–ルド クロ–☆ | 用ワンダ–ロック击中敌人 |
| サカサハリツケ☆ | 用ワンダ–ロック同时击中2名敌人 |

**敌人情报**

| 名称 | 职业 | 耐性 | 无效 | 能力 | 弱点 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 切り入みベニ– | 剑士 | 岩石/天花板区域 | – | – | – |
| 眉间击ちのジエ–ン | 弓骑士 | – | 飞行道具/包夹身体 | – | 岩石 |

### 攻略要点

场景机关ワンダ–ロック位于楼梯最上方的平台，需要用スイングハンマ–等陷阱来推动。拥有吸引陷阱バキュ–ムフロア后，这些同时击中复数敌人的报酬条件都不再是问题了。主要战斗位置可以定在ワンダ–ロック所在位置的下级平台上。把2名敌人同时诱导至平台并用陷阱拘束，推动ワンダ–ロック使其滚落击中2人即可。由于滚落时需要花费一定时间，可以在推动ワンダ–ロック后，额外使用陷阱给予2名敌人伤害，防止连锁中断。

由于场景机关的位置距离太远，导致连锁难度变大，S评价较难获得。建议带上高倍率的陷阱，无视ワンダ–ロック，利用下方的场景机关炎のモノリス与打ち上げる床来构筑连锁。

## Q030 勇者到来-2

**过关条件** 击败所有敌人

**报酬条件**

| 报酬 | 条件 |
| --- | --- |
| スマッシュフロア | 击败所有敌人 |
| 股间蹴り | 发动魔导机关终结技 |
| ゼノセット | 捕获ゼノ |

**敌人情报**

| 名称 | 职业 | 耐性 | 无效 | 能力 | 弱点 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 勇者ゼノ | 勇者（自称） | – | – | – | – |

### 攻略要点

官方的お手本动画会展示发动魔导机关终结技的方法，建议一头雾水的玩家先行观看参考一下。难点在于第2和第3个报酬条件，最好分两次完成。第2个报酬条件需要利用场景机关断罪のチャリオット，在离捕获机关相近的阶梯边使红血的敌人被机关挑飞并按要求按下×键，即可发动魔导机关终结技。第3个报酬条件就简单许多了，利用机关大炮或メガヨ–ヨ–这类可以击高的陷阱就可以完成。

只要在一套连锁的最后成功发动魔导机关终结技，基本就能获得S评价。甚至不需要考虑任何场景机关，只用手头的陷阱造成高Hit数连锁攻击即可。

## Q031 人间狩り-3

**过关条件** 限定时间内击败2名以上的敌人

**报酬条件**

| 报酬 | 条件 |
|---|---|
| フライガエシ | 限定时间内击败2名敌人 |
| スクリ－ムフェイス☆ | 限定时间内击败3名敌人 |
| バキュ－ムウォ－ル | 限定时间内击败4名敌人 |

**敌人情报**

| 名称 | 职业 | 耐性 | 无效 | 能力 | 弱点 |
|---|---|---|---|---|---|
| 信者ブライト | 一般人 | – | – | – | – |
| 信者レイン | 一般人 | – | – | – | – |
| 潜入のミシエル | 治愈术师 | – | – | 体力回复 | – |
| 见守りのネルソン | クラッシャ－ | 岩石/墙壁区域 | 吸引状态 | 地震 | – |

**攻略要点**

本关需要在限定的时间里击败所有敌人，最开始出现的2名一般人只需要用最简单的连锁攻击就可以解决，难点在于之后出现的治愈术师与クラッシャ－，伤害与攻击频率都很高，想办法把2人聚集在一起，然后挤在墙角用陷阱循环攻击是最为简单的。为了调整位置使2人集中，可以使用带有冰冻效果的陷阱。主战场最好定在地板固定的阶梯上的平台，用陷阱把敌人逼进墙角后再反复击打，使敌人一直处于被攻击状态。若未能同时把2人都推进墙角，请一边躲避敌人，一边把其中1人磨死，然后再用重复这一打法，确保击败敌人。



等获得高性能的陷阱与技能后再来攻略S评价，就没有什么难度了。本关场景有太多移动地板与不安定的机关，最好只使用手头的12个陷阱来进行连锁攻击。用4名敌人凑够S评价所需的ARK数值还是很简单的。

## Q032 暗杀者-1

**过关条件** 击败所有敌人

**报酬条件**

| 报酬 | 条件 |
|---|---|
| スマッシュウォ－ル | 击败所有敌人 |
| デルタホ－ス☆ | 用含デルタホ－ス在内的连锁攻击击败敌人 |
| ホ－スヘッド☆ | 用含デルタヘッド与ホ－スヘッド在内的连锁攻击击败敌人 |

**敌人情报**

| 名称 | 职业 | 耐性 | 无效 | 能力 | 弱点 |
|---|---|---|---|---|---|
| 眼のロベ－ル | 暗杀者 | 地面区域 | – | 段差移动/扉口回避 | – |

**攻略要点**

本关的报酬条件没什么太大难度，只需要合理安排连锁攻击即可。由于敌人对地面区域的陷阱有耐性，而且有段差移动的能力，移动能力极高，建议玩家直接用デルタホ－ス开局，再在连锁攻击中穿插报酬条件提及的陷阱ホ－スヘッド即可。

S评价所需ARK数值不高，利用场景机关からくり时计，配合几个高倍率的陷阱即可完成。

## Q033 人形部队-2

**过关条件** 击败所有敌人

**报酬条件**

| 报酬 | 条件 |
|---|---|
| アイアンボ－ル | 击败所有敌人 |
| 重装骑士セット－男 | 用押し潰す壁击中敌人 |
| スパ－クロッド☆ | 用押し潰す壁同时击中2名敌人 |

**敌人情报**

| 名称 | 职业 | 耐性 | 无效 | 能力 | 弱点 |
|---|---|---|---|---|---|
| 疫病神のマルコム | 重装骑士 | 岩石/墙壁区域 | 飞行道具/包夹身体 | – | 岩石/地面区域 |
| 恐れ知らずのリン | 枪骑士 | – | 飞行道具/包夹身体 | – | 雷电状态 |

**攻略要点**

既然本关2名敌人都对吸引状态没有抗性，那就果断带上吸引陷阱バキュ－ムフロア吧。报酬条件中提及的场景机关押し潰す壁位于中央位置，需要碰触开关来发动。问题是墙体移动速度过慢，敌人一旦察觉不对就会匆忙逃走。如何让敌人定位在墙体间，成了本关最大的难题。建议在适当的连锁攻击后，把2名敌人同时击向墙体间，碰触开关后追加拘束陷阱スパ－クロッド，使敌人无法逃离。



S评价所需ARK值不高，直接使用12个高性能陷阱完成即可，没必要去纠结难用的场景机关。

## Q034 白日梦-3

**过关条件** 击败所有敌人

**报酬条件**

| 报酬 | 条件 |
|---|---|
| ボ－ルスパイカ－ | 用含股间蹴り在内的连锁攻击击败敌人 |
| ジャ－ジセット－女 | 用ヘイキンダイ同时给予2人致命一击 |
| バナナノカワ☆ | 只用1次发动就让オオダマコロガシの玉分别击中2人 |

**敌人情报**

| 名称 | 职业 | 耐性 | 无效 | 能力 | 弱点 |
|---|---|---|---|---|---|
| レシ－ブのメグミ | 运动部（女） | – | – | – | 头部覆盖/雷电状态 |
| アタックのカズ | 运动部（男） | – | – | – | 地面区域 |

**攻略要点**

本关难点在于第3个报酬条件，很难靠算计的方法来确保达成，还不如利用带点幸运要素的陷阱来反复尝试。比较简单的方法是用バキュ－ムフロア吸引2人到阶梯旁2格位置，吸引后立刻在阶梯上发动オオダマコロガシ，有一定几率在最后分别击中两人。由于伤害不高，可在一次战斗中反复尝试，甚至可以看准某名敌人被红球打中后给另1名敌人补个踢技，人为地把另1人送出去。第2个报酬条件只需合理计算血量，并没有多大的难度，可以把2名敌人拘束在相邻的格子上，再用ギルティランス把敌人拉至相邻的墙边格子后，立即发动ヘイキンダイ。如果这个时候敌人还未死亡，可以在ヘイキンダイ旁补个スイングハンマ－，スイングハンマ－击中ヘイキンダイ产生震动，2人会掉落在ヘイキンダイ上并受到重击。

S评价可以考虑场景机关消火栓→バスケットゴ－ル→跳び箱の踏み台→跳び箱→バスケットゴ－ル的位置关系，充分利用场景机关即可获得高ARK数值。



## Q035 暗杀者-2

**过关条件** 击败所有敌人

**报酬条件**

| 报酬 | 条件 |
|---|---|
| ライジングキック | 击败所有敌人 |
| トイハンマー☆ | 捕获敌人 |
| コマンドセット-男 | 无伤过关 |

**敌人情报**

| 名称 | 职业 | 耐性 | 无效 | 能力 | 弱点 |
|---|---|---|---|---|---|
| 眠りのデリック | コマンド | 天花板区域/地面区域 | - | 段差移动/扉口回避 | - |
| 远眼镜のアグネス | 弓骑士 | - | 飞行道具/包夹身体 | - | 墙壁区域/地面区域 |

### 攻略要点

由于有使用远距离攻击的敌人，第3个报酬条件要求的无伤过关就有些麻烦。可以装备技能オ-トディフェンス，自动回避一部分攻击。第2个报酬条件需要捕获敌人，用击飞类陷阱把红血的敌人送进捕获机关ビッグイ-タ-即可。

S评价可以考虑场景机关ハンズウォ-ル与捕获机关ビッグイ-タ-的配合，碰触开关可以使ハンズウォ-ル的攻击方向发生改变。考虑场景机关ハンズウォ-ル→打ち上げる床→碰触机关使攻击方向改变→ハンズウォ-ル→ビッグイ-タ-的位置关系，配合手头的12个陷阱即可获得高ARK数值。

## Q036 ミレニア-3

**过关条件** 击败ミレニア

**报酬条件**

| 报酬 | 条件 |
|---|---|
| ミレニア | 用含ライジングキック在内的连锁攻击击败敌人 |
| アルデバラン | 用一角兽の角击中敌人 |
| アイアンボ-ル☆ | 以2000ARK以上的连锁攻击击败敌人 |

**敌人情报**

| 名称 | 职业 | 耐性 | 无效 | 能力 | 弱点 |
|---|---|---|---|---|---|
| 刻命の姬ミレニア | 刻命の姬 | 飞行道具 | 吸引状态 | - | 岩石/地面区域 |

### 攻略要点

这是与刻命の姬ミレニア的最后一战，战胜后就可以使用ミレニア这个角色了。本关敌人的血量非常高，陷阱的伤害惊人，发动速度也很快，开盘需时刻注意周围情况以防被击中。在开始关卡之前，别忘了装备技能ライジングキック。只要在场景机关一角兽の角下方使用技能ライジングキック直接把敌人踢向高空，就能直接完成第1和第2个报酬条件。

S评价所需ARK数值不高，也不需要去想报酬条件的问题，一如既往地考虑场景机关ヒ-トオックス→一角兽の角的位置关系并用上手头的高性能陷阱即可完成。



## Q037 レグリナ-2

**过关条件** 击败レグリナ

**报酬条件**

| 报酬 | 条件 |
|---|---|
| トラップシ-ケンス+1 | 用含キック在内的连锁攻击击败敌人 |
| デルタホ-スロデオ☆ | 用含デルタホ-スロデオ在内的连锁攻击击败敌人 |
| スピンキック | 用トリニティホ-ス给予敌人致命一击 |

**敌人情报**

| 名称 | 职业 | 耐性 | 无效 | 能力 | 弱点 |
|---|---|---|---|---|---|
| 暗の姬レグリナ | 暗の姬 | - | 吸引状态 | - | 岩石 |

### 攻略要点

陷阱デルタホ-スロデオ要在Q038获得，建议先完成Q038再来挑战。场景机关トリニティホ-ス安装在场景中央的魔导机关メリ-ゴ-ランド上，只要在敌人红血时用击飞类陷阱打上去，就能完成第3个报酬条件，而这个击飞类陷阱用デルタホ-スロデ正好合适，可以同时完成第2个报酬条件。本关的魔导机关终结技需要把残血敌人打进メリ-ゴ-ランド后再去碰触机关，判定比较严苛，基本没有使用的必要。第1个报酬条件需要用技能キック，レグリナ警戒心高，不容易近身，建议用拘束类陷阱抓住后再踢。

攻略S评价时，只需利用场景机关ルミナスパネル与落ちる泷，构筑出10Hit左右的连锁攻击即可轻松完成。

## Q038 暗杀者-3

**过关条件** 击败所有敌人

**报酬条件**

| 报酬 | 条件 |
|---|---|
| デルタホ-スロデオ | 用含デルタホ-ス在内的连锁攻击击败敌人 |
| ヴェイルセット | 发动天空のビヒモス的魔导机关终结技 |
| ゴウモンシャリン☆ | 操作ミレニア完成关卡 |

**敌人情报**

| 名称 | 职业 | 耐性 | 无效 | 能力 | 弱点 |
|---|---|---|---|---|---|
| 微笑みのヴェイル | 微笑みの暗杀者 | 岩石/天花板区域/地面区域/踢技 | - | 段差移动/传送 | - |

### 攻略要点

完成Q036的报酬条件后就能使用ミレニア了，开始关卡前先在プレイヤ-セレクト选择ミレニア为操作对象。ミレニア天赋为快速蓄力与硬直取消，但她没有任何技能且只能同时设置3个陷阱，可用性并不高，建议用她完成第3个报酬条件后换回女主角。本关的重点在于利用场景机关天空のビヒモス发动魔导机关终结技，在关卡一开始先赶往地图中央碰触开关，使不停移动的天空のビヒモス停在某个位置，此时机关正下方的地面每隔一段时间就会出现攻击提示，让红血的敌人站在格子内并被击中就会发动魔导机关终结技，QTE为×键连打。

由于敌人血量较高，攻略S评价时可以携带伤害较低的陷阱，发动两套连锁攻击来积累ARK数值。本关的场景机关大多不安定，还是积极利用位置固定的工具立て吧。用上手头12个陷阱加上工具立て就能获得高ARK数值。



FEATURE INFORMATION EXPRESS GUIDE

## Q039 アレハンド共和国

**过关条件** 击败所有敌人

**报酬条件**

| 报酬 | 条件 |
|---|---|
| トラップドッグ | 用ヒ−ロ−ワイヤ−击中敌人 |
| 骑士长セット−男 | 用含フライングケ−キ在内的连锁攻击击败敌人 |
| スイングアンカ− | 用トイハンマ−给予敌人致命一击 |

**敌人情报**

| 名称 | 职业 | 耐性 | 无效 | 能力 | 弱点 |
|---|---|---|---|---|---|
| ゴ−ルドナイトハリ− | 骑士长 | 岩石/墙壁区域 | 飞行道具/包夹身体 | 周围警戒 | 墙壁区域/地面区域 |

**攻略要点**

要在设置フライングケ−キ的同时又用トイハンマ−给予致命一击，在计算血量上十分麻烦，因此第2和第3个报酬条件最好分别完成。第3个报酬条件只需要把敌人破甲并把血量削至红血，再用踢技或低伤害陷阱引至墙边发动トイハンマ−即可完成，并不需要考虑太多连击的问题，老老实实在破甲后削减血量反倒更简单一些。值得注意的是トイハンマ−的攻击判定比较小，躺倒或骑乘都无法命中，建议使用ベアトラップ、コ−ルドクロ−等能够让敌人保持站立姿态的陷阱。发动场景机关ヒ−ロ−ワイヤ−时，只需要把敌人引上楼梯，然后用メガヨ−ヨ−等陷阱直接把敌人打上机关即可。

S评价时只需要考虑场景机关ヒ−ロ−ワイヤ−→エクスプロ−ダ−（3个）的位置关系，寻找适合的连锁方法即可。

## Q040 メギド教団-1

**过关条件** 使敌人陷入冰状态后再击败敌人

**报酬条件**

| 报酬 | 条件 |
|---|---|
| アゴニ−マスク | 使敌人陷入冰状态后再击败敌人 |
| シャドウセット−男 | 用含スピンキック在内的连锁攻击击败敌人 |
| メガヨ−ヨ−☆ | 用押し潰す壁同时给予2人致命一击 |

**敌人情报**

| 名称 | 职业 | 耐性 | 无效 | 能力 | 弱点 |
|---|---|---|---|---|---|
| 投狱のダレル | シャドウ | 岩石/天花板区域/地面区域 | − | 传送 | − |
| 暗の中のカ−ク | 暗魔术师 | − | 头部覆盖 | 暗属性攻击 | − |

**攻略要点**

过关条件的意思并不是保持冰状态并击败敌人，只要让敌人陷入一次冰状态，之后再击败就可以了。比较简单的方法是用冰属性陷阱コ−ルドクロ−分别击中2人，然后用吸引陷阱バキュ−ムフロア把2人吸引在一起，再用スイングハンマ−把2人一起撞进场景机关押し潰す壁的范围内，同时碰触开关使墙壁收合，在墙体内补一个陷阱追加伤害硬直，即可完成第1与第3个报酬条件。第2个报酬条件需要用含技能スピンキック在内的连锁攻击击败敌人，注意スピンキック无法踢中躺倒在地的敌人，最好在一套连击的最后使用ベアトラップ、コ−ルドクロ−等能够让敌人保持站立姿态的陷阱，再用技能スピンキック收尾，可保证完成第2个报酬条件。

由于场景机关押し潰す壁的ARK倍率不高，攻略S评价时不需要考虑这个机关，集中在场景机关冰龙像所在的那半边进行连锁即可。

## Q041 ヴァ-ジル公国

**过关条件** 获得2次空中命中奖励并击败敌人

**报酬条件**

| 报酬 | 条件 |
|---|---|
| ガトリングアロ− | 获得2次空中命中奖励 |
| 暗杀者セット−男 | 用含ビッグスインダ与スト−ムライナ−在内的连锁攻击击败敌人 |
| 关卡开放 | 操作ミレニア完成关卡 |

**敌人情报**

| 名称 | 职业 | 耐性 | 无效 | 能力 | 弱点 |
|---|---|---|---|---|---|
| 子烦恼のハロルド | 剑骑士 | − | 飞行道具/包夹身体 | − | 地面区域 |
| 沉默のスタンリ− | 暗杀者 | 地面区域 | − | 段差移动/扉口回避 | − |

**攻略要点**

本关只需要得到2次空中命中奖励后击败敌人即可，因此不需要拘泥于连锁攻击中凑出2次空中命中。最简单的方法，使用陷阱ライジングフロア击中敌人就可以直接获得1次空中命中奖励，分别击中2次即可完成。第3个报酬条件也只需更换操作角色。本关的难度在于第2个报酬条件，削减敌人血量后看准场景机关ビッグスイング摇摆的时机，把敌人打上ビッグスイング，即可飞上轨道并被场景机关スト−ムライナ−击中。

S评价需尽可能用场景机关ビッグスイング与スト−ムライナ−做收尾，并配合高倍率的陷阱。完成2次空中命中可以使用ウチアゲハナビ、ライジングフロア、ヘイキンダイ、ハンギングチェ−ン等不需后续攻击就能得到奖励的陷阱，只要用不同陷阱与机关使连锁攻击达到15Hit左右，就能得到35000左右的ARK，之后再以同样的连锁击败另一名敌人即可。

## Q042 真の勇者

**过关条件** 只使用屈辱系统的陷阱击败敌人

**报酬条件**

| 报酬 | 条件 |
|---|---|
| ワンダ−バル−ン | 只使用屈辱系统的陷阱击败敌人 |
| 枪兵长セット−女 | 获得1000以上的屈辱值 |
| 关卡开放 | 一套连击获得1000以上的屈辱值 |

**敌人情报**

| 名称 | 职业 | 耐性 | 无效 | 能力 | 弱点 |
|---|---|---|---|---|---|
| 真の勇者ゼノス | 真の勇者（自称） | 岩石/天花板区域/地面区域 | − | 雷属性攻击/段差移动 | − |

**攻略要点**

本关的屈辱系统限制仅限于陷阱，场景机关可随便使用。而且这张地图的场景机关十分多样化，屈辱类的陷阱又十分便利，因此完成报酬条件的难度也变得相当低。要想获得高ARK，完全可以利用场景机关天空のビヒモス来发动魔导机关终结技。

S评价所需ARK数值比较低，利用屈辱系统陷阱组合连锁攻击，命中9次左右即可轻松完成。如果能在布局中考虑到场景机关红莲魔导汽车与工具立て等就更好了。

## Q043 白日梦-4

**过关条件** 用含らせん滑り台在内的连锁攻击击败敌人

**报酬条件**

| 报酬 | 条件 |
|---|---|
| ムシメガネ | 用含らせん滑り台在内的连锁攻击击败敌人 |
| ワンダ−バル−ン☆ | 用含らせん滑り台与ジャングルジム在内的连锁攻击击败敌人 |
| アゴニ−マスク☆ | 用含3个以上场景机关在内的连锁攻击击败敌人 |

**敌人情报**

| 名称 | 职业 | 耐性 | 无效 | 能力 | 弱点 |
|---|---|---|---|---|---|
| 周回迟れのマリエ | 运动部（女） | − | − | − | 地面区域/炎状态 |

**攻略要点**

只需要用于Q014白日梦−2使用过的连锁攻击就可以简单完成。主要利用场景机关回转ジャングルジム与らせん滑り台即可。开场先从侧面把敌人打上场景机关回转ジャングルジム，旋转后直接飞进场景机关ブランコ，之后运送到与らせん滑り台相反的方位再次打上回转ジャングルジム，敌人会被直接甩上らせん滑り台顶部。从滑梯滑落到底后，还可以再次用强制移动类陷阱把敌人再次打进回转ジャングルジム，一套连锁就能同时完成3个报酬条件。如果顺利还能直接获得S评价。

## Q044 メギド教団-2

**过关条件** 击败陷入炎状态的敌人

**报酬条件**

| 报酬 | 条件 |
|---|---|
| キラ–バズソ– | 击败陷入炎状态的2名敌人 |
| 雷魔术师セット–女 | 用含狮子の头与炎のモノリス在内的连锁攻击击败敌人 |
| 关卡开放 | 捕获陷入炎状态的敌人 |

**敌人情报**

| 名称 | 职业 | 耐性 | 无效 | 能力 | 弱点 |
|---|---|---|---|---|---|
| 记录屋のパブロ | | 头部覆盖 | – | 暗属性攻击 | – |
| 雷光のリンジ– | | 电状态 | – | 雷属性攻击 | – |

**攻略要点**

本关的过关条件要求在击败敌人时，敌人正处于炎状态，可以参考官方提供的お手本动画。为了确保达成过关条件，建议利用陷阱ヘルファイア–做连锁的收尾，可确保敌人最后陷入炎状态。场景机关炎のモノリス的攻击范围是前方2格，发动时间稍微有些延迟，注意要在炎のモノリス确实发动成功后再发动后续陷阱移动敌人至狮子の头的攻击范围。一般来说，攻击敌人至场景机关炎のモノリス后再移动位置至被狮子の头击中，即可完成第2个报酬条件。由于场景机关间距离较远，需要使用大量强制移动类陷阱才可以让敌人在场景内不停移动。捕获方面，同样需要利用场景机关引き裂き角柱把敌人送进捕获机关，从下方把敌人打上引き裂き角柱，就会自动被用进捕获机关。

S评价只需尽可能利用场景机关即可完成，惟一的不确定性是被炎のモノリス击中后，敌人落地位置会有些偏移，最好使用ウォッシュトイレ等能够调整敌人位置处于格子正中心的陷阱，便于后续的陷阱做连锁攻击。

## Q045 レイナ-1

**过关条件** 击败陷入电状态的レイナ

**报酬条件**

| 报酬 | 条件 |
|---|---|
| アクセル | 击败陷入电状态的レイナ |
| ジェノサイドアイ | 用发电机の针给予敌人致命一击 |
| トラップドッグ☆ | 一套连击内用2个スパ–クチェ–ン击中敌人 |

**敌人情报**

| 名称 | 职业 | 耐性 | 无效 | 能力 | 弱点 |
|---|---|---|---|---|---|
| 悲剧の姫レイナ | 悲剧の姫 | – | 吸引状态 | – | 岩石 |

**攻略要点**

本关难点在于第2与第3个报酬条件，要想同时完成需要十分精密的计算，建议分成2次完成。参考官方提供的お手本动画，利用强制移动类的陷阱即可把敌人打上2个スパ–クチェ–ン，完成第3个报酬条件。过关条件要求被击败时レイナ正处于电状态，只需要用电状态陷阱スパ–クロッド做连锁攻击的收尾即可。

攻略S评价时，建议在墙壁正中的ギア前方起手连锁，后续利用强制移动类陷阱使敌人打上2个スパ–クチェ–ン，再用高倍率的陷阱连锁攻击，结尾切记使用电状态陷阱スパ–クロッド做收尾。



## Q046 退役军人

**过关条件** 用ワンダ–ロック给予2名以上的敌人致命一击

**报酬条件**

| 报酬 | 条件 |
|---|---|
| ヒュ–マンキャノン | 用ワンダ–ロック击败所有敌人 |
| 冰魔术师セット–男 | 获得迅敏连锁奖励 |
| ガトリングアロ–☆ | 使ワンダ–ロック在最低的位置击中敌人 |

**敌人情报**

| 名称 | 职业 | 耐性 | 无效 | 能力 | 弱点 |
|---|---|---|---|---|---|
| 电击のマイヤ– | 电击兵 | – | 头部覆盖/电状态/瓦斯状态 | 雷属性攻击 | 天花板区域/包夹身体 |
| 黑骑士フェルナンド | 重装骑士 | 岩石/墙壁区域 | 飞行道具/包夹身体 | – | 岩石/电状态 |
| 鬼军曹ガスパ–ル | 重战士 | – | 吸引状态 | – | – |

**攻略要点**

场景机关ワンダ–ロック为最上方平台的巨大岩石，使用スイングハンマ–等陷阱可以让它顺着楼梯滚落，并且在撞击下一阶平台的墙壁后会有短暂的停留，只需在此时继续用スイングハンマ–等陷阱让它顺着下行楼梯继续滚落，最终就能够抵达整个场景的最底层，也就是报酬条件中提及的“最低的位置”。注意ワンダ–ロック在撞击墙壁后，如果不能及时让它转变方向继续滚落，ワンダ–ロック会直接消失。完成第1和第3个报酬条件时，可以以自身为诱饵，让敌人集中在最底层，利用バキュ–ムフロア等能够固定敌人位置的陷阱，让滚落的ワンダ–ロック击中敌人。尤其值得注意的是过关条件要求用ワンダ–ロック击败2人以上的敌人，因此在ワンダ–ロック下落前，还需要利用连锁攻击削减敌人血量，否则就算让ワンダ–ロック击中敌人，也无法过关。

第2个报酬条件提及的迅敏连锁奖励建议另外完成，只需要在角落位置布置好简单的连锁陷阱，把敌人逼入后快速发动陷阱即可获得奖励。

本关的S评价是比较难达成的，理由在于其严苛的过关条件。建议首先用一套连锁攻击ワンダ–ロック同时击败2名敌人，再利用场景机关与连锁攻击搞定最后1名敌人，以获得高ARK数值。

## Q047 传说の勇者

**过关条件** 击败所有敌人

**报酬条件**

| 报酬 | 条件 |
|---|---|
| メルトスライム | 用含钢のクロムダイル在内的连锁攻击击败敌人 |
| 突击兵长セット–男 | 发动魔导机关终结技 |
| 巨汉战士セット–巨汉 | 操作アリシア捕获ゼノ |

**敌人情报**

| 名称 | 职业 | 耐性 | 无效 | 能力 | 弱点 |
|---|---|---|---|---|---|
| 传说の勇者ゼノ–ン | 传说の勇者（自称） | 岩石/天花板区域/地面区域/踢技 | 飞行道具/包夹身体/电状态 | 雷属性攻击/段差移动 | ①墙壁区域/地面区域 ②天花板区域/墙壁区域/地面区域 |

**攻略要点**

本关的敌人拥有许多耐性与无效属性，而且还需要做2次破甲，实在让人难以发挥，玩家最优先考虑的理应是如何破坏敌人铠甲。利用陷阱デルタホ–ス、デルタホ–スロデオ起手，完成2次破甲后，敌人血量也将下降到一定地步。此时看准水道里鳄鱼クロムダイル的位置，发动拘束类陷阱定身并让顺着水道走来的鳄鱼咬中敌人，即可发动魔导机关终结技。值得注意的是直接把敌人撞到鳄鱼身上是无法发动终结技的，诱导敌人时要小心别被鳄鱼咬中。

由于敌人需要2次破甲，而且血量够厚，S评价也就比较容易获得。报酬条件中所需的鳄鱼反而成了不安定因素，随时可能咬到敌人或操作角色。因此最好先碰触开关让水道停止，等鳄鱼消失后再考虑连锁攻击的配置。

## Q048 英雄同盟-1

**过关条件** 使破甲后的敌人乘上スト–ムライナ–

**报酬条件**

| 报酬 | 条件 |
|---|---|
| ハエタタキ | 使破甲后的敌人乘上スト–ムライナ– |
| ハリセン | 使2名敌人同时乘上スト–ムライナ– |
| スマッシュウォ–ル☆ | 使破甲后的2名敌人同时乘上スト–ムライナ– |

**敌人情报**

| 名称 | 职业 | 耐性 | 无效 | 能力 | 弱点 |
|---|---|---|---|---|---|
| 名称 | 职业 | 耐性 | 无效 | 能力 | 弱点 |
| 悪女トリッシュ | 铳骑士 | – | 飞行道具/包夹身体 | – | 头部覆盖 |
| 头脳のバ–トン | ガス兵 | – | 头部覆盖/瓦斯状态 | 致缓攻击 | 包夹身体 |
| 破坏のイグナシオ | 斧骑士 | 岩石/墙壁区域 | 飞行道具/包夹身体/踢技/吸引状态 | – | 天花板区域/墙壁区域/地面区域 |

### 攻略要点

游戏至此最难的一个关卡。由于报酬条件的判定十分严苛，强烈建议在完成后面所有关卡后再来挑战。本关“乘上スト–ムライナ–”这一条件与前面的关卡并不一样，要求在下车时不发动魔导机关终结技。也就是说，敌人在乘上スト–ムライナ–时必须还留有足够的血量。这使得前面破甲时必须使用低伤害陷阱，否则无法确保敌人血量。另外第2和第3个报酬条件要求集中2名敌人后一起打进空着的轨道，前后打进去或用不同的陷阱分别打进去都算作失败，建议使用ヘイキンダイ或バキュ–ムフロア把敌人集中在一起后用スイングハンマ–一次打上轨道。

现阶段建议先把血量较低的ガス兵击败，然后用低伤害陷阱把2名骑士分别破甲，随后保持这个血量，引到高台再利用ヘイキンダイ或バキュ–ムフロア集中敌人，看准スト–ムライナ–离站后的时机，把2名敌人打到轨道上。如此一来当スト–ムライナ–回到位置，就能让2人同时乘上车辆且血量充足，不会发动魔导机关终结技。完成条件后再用其他连锁击杀敌人即可。当然了，完成后期关卡后获得更多样化的陷阱后，也会有更便利的打法。

S评价受限于过关条件，也不大容易达成。不过攻略S评价时不需要再考虑敌人的血量，用高Hit数连锁攻击把敌人破甲并清空血量后送上スト–ムライナ–，就能发动魔导机关终结技获得大量ARK。落地后还可以利用バキュ–ムフロア调整位置继续打中2个场景机关ルミナスパネル。只要能掌握“乘上スト–ムライナ–”的时机，本关的S评价还是能够完成的。



## Q049 白日梦-5

**过关条件** 用含手术台在内的连锁攻击击败敌人

**报酬条件**

| 报酬 | 条件 |
|---|---|
| ウチアゲハナビ | 用含手术台在内的连锁攻击击败敌人 |
| 医疗スタッフセット–男 | 用含无影灯在内的连锁攻击击败敌人 |
| チュウシャキ | 用含注射器在内的连锁攻击击败敌人 |

**敌人情报**

| 名称 | 职业 | 耐性 | 无效 | 能力 | 弱点 |
|---|---|---|---|---|---|
| 愈し系のアケミ | 医疗スタッフ（女） | – | – | – | 岩石/火状态 |
| 硬直のヒロシ | 医疗スタッフ（男） | – | – | – | 岩石 |

### 攻略要点

相比上一个关卡，这个关卡就显得十分简单了。只需要在后台确认报酬条件中提到的那3个场景机关的位置，然后用陷阱把敌人打上去即可。惟一的难点是把敌人打到场景机关注射器前时，必须补一个ベアトラップ等可以让敌人处于站立状态的陷阱，才能成功触发注射器这个机关。

相比报酬条件，本关的S评价相对要难一些。由于要求的数值过高，玩家必须多加利用场景内的机关才能凑够37500点，而连锁攻击一旦超过15Hit就无法继续累计ARK数值，因此还需要在连锁中控制场景机关的数量。比较理想的状态是把手头的12个陷阱全部用上，再配合3个场景机关。尽可能带上高倍率的陷阱吧。

## Q050 カサンドラ帝国-1

**过关条件** 击败所有敌人

**报酬条件**

| 报酬 | 条件 |
|---|---|
| スイングアンカ–☆ | 击败所有敌人 |
| ノラトラップドッグ | 操作レイナ无伤过关 |
| 枪骑士セット–女 | 一套连击获得3000以上的ARK |

**敌人情报**

| 名称 | 职业 | 耐性 | 无效 | 能力 | 弱点 |
|---|---|---|---|---|---|
| 忍耐のケイト | 枪兵长 | 飞行道具 | – | – | – |
| 希望のエルシ– | 弓骑士 | – | 飞行道具/包夹身体 | – | 地面区域 |

### 攻略要点

游戏到这里，要凑够3000点简直就是手到拈来，玩家自由发挥即可。本关难点在于第2个报酬条件，由于有弓箭手的远距离攻击，使得无伤过关有一定难度，而且レイナ是无法装备自动回避的。更换操作角色为レイナ后，优先解决可以远程攻击的弓骑士，在攻击弓骑士的过程中，枪兵长一旦靠近，可以立刻使用レイナ的独有技能“时空石”，阻止敌人靠近并再次拉开距离。

攻略S评价时可以积极利用场景机关からくり时计与油樽。带上高倍率陷阱，最后以タライ与ヘルファイア–收尾即可轻松超过25000点。

## Q051 拷问研究班-1

**过关条件** 用ヒ–トオックス给予敌人致命一击

**报酬条件**

| 报酬 | 条件 |
|---|---|
| ホットプレ–ト | 用ヒ–トオックス给予敌人致命一击 |
| 骑士长セット–女 | 用含アゴニ–マスク在内的连锁攻击击败敌人 |
| スナイパ–セット–女 | 用含ゴウモンシャリン在内的连锁攻击击败敌人 |

**敌人情报**

| 名称 | 职业 | 耐性 | 无效 | 能力 | 弱点 |
|---|---|---|---|---|---|
| 无驮嫌いのメアリ– | 骑士长 | 岩石 | 飞行道具/包夹身体 | 周围警戒 | 墙壁区域/地面区域 |

### 攻略要点

本关最好在开场先碰触开关，让场景机关シャンデリア落下，清理王座前的平台，玩家才可以随意设置陷阱。之后只需要装备报酬条件所要求的陷阱アゴニ–マスク与ゴウモンシャリン进行攻略即可。注意过关条件要把敌人投入场景机关ヒ–トオックス并给予致命一击，因此血量的计算就尤为重要，一般敌人破甲后只剩1/3血槽时，被投进ヒ–トオックス就会立即毙命。

S评价可以利用上面的连锁攻击，只需在敌人从ヒ–トオックス掉出来后继续追加攻击即可。一般再追加4～5个陷阱攻击即可到达S评价，还可以把敌人移动到场景机关一角兽的角下方并击中，追求更高的ARK。

## Q052 恶梦-1

**过关条件** 击败所有敌人

**报酬条件**

| 报酬 | 条件 |
|---|---|
| フンスイトイレ | 击败所有敌人 |
| キラ–バズソ–☆ | 使2名敌人同时乘上ブランコ |
| トビバコフミダイ☆ | 使2名敌人同时乘上スプリング游具 |

**敌人情报**

| 名称 | 职业 | 耐性 | 无效 | 能力 | 弱点 |
|---|---|---|---|---|---|
| 妄想力のアキラ | 刻明馆学院（男） | – | – | – | 地面区域 |
| 里表のキョウコ | 刻明馆学院（女） | – | – | – | 飞行道具/电状态 |

### 攻略要点

但凡写有“同时乘上○○○”的报酬条件，可以直接认定条件为必须利用1个陷阱使复数敌人同时飞上场景机关。说到集中复数敌人的陷阱，首先应该想到吸引类陷阱バキュ–ムフロア。无论是乘上ブランコ还是スプリング游具，都可以使用相同的一套连锁攻击，发动バキュ–ムフロア把敌人集中后，再利用击飞类陷阱把敌人一起送上场景机关即可。需要注意的是，考虑到游戏的物理引擎，敌人被吸引后的位置理应正好位于バキュ–ムフロア的左右两边，这样在受到击飞的冲击时方向才会带有角度，再分别飞上ブランコ的位置。因此本关对敌人位置的诱导具有一定难度，建议操纵拥有专用技能“时空石”的レイナ来微调敌人的位置。

S评价可以参考Q043的连锁配置，积极利用场景机关回转ジャングルジム、ブランコ与らせん滑り台，即可轻松获取高ARK数值。

## Q053 クロノス部队-1

**过关条件** 击败所有敌人

**报酬条件**

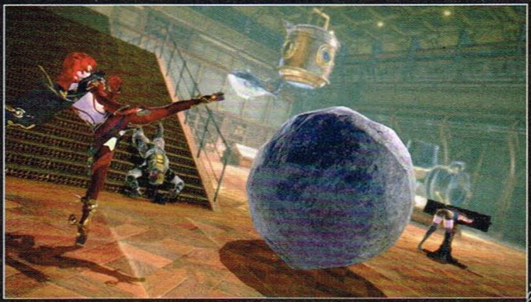
| 报酬 | 条件 |
|---|---|
| ロ–リング | 用含洗车装置在内的连锁攻击击败敌人 |
| 治愈术师セット–女 | 一套连击内用ギア与工具立て击中敌人 |
| ジェノサイドアイ☆ | 一套连击内用ギア与油樽击中敌人 |

**敌人情报**

| 名称 | 职业 | 耐性 | 无效 | 能力 | 弱点 |
|---|---|---|---|---|---|
| 黑烟のジャンヌ | 炎魔术师 | – | 炎状态 | – | – |
| あてずっぽうのベス | 侦察兵 | 天花板区域/包夹身体/地面区域 | – | 周围警戒/段差移动 | – |

### 攻略要点

本关需要注意的是场景机关洗车装置的击飞效果，如果利用强制移动类陷阱使敌人直接撞在洗车装置上，敌人最后会直线飞向对面的墙边，然而利用陷阱サカサハリツケ缓慢地把敌人送上洗车装置时，敌人只会掉落在装置前一格的位置。落在装置前正好就在油樽的滚动路线上，可以利用这一点来制定更复杂的连锁攻击。另外，被洗车装置击飞的敌人有可能会碰上驶过的魔导汽车，导致连锁中断。



要想获得本关的S评价，最好尽可能地用低伤害与高倍率陷阱凑出一套连锁攻击，分2次击败敌人并获得高ARK。也就是说，玩家可以在一个关卡里发动4套连锁攻击。所幸洗车装置的伤害不算特别高，可以在连击中算进去，最后再用高倍率的陷阱タライ来收尾，即可获得极高的ARK。

## Q054 不死军团-1

**过关条件** 用8Hit以上的连锁攻击击败敌人

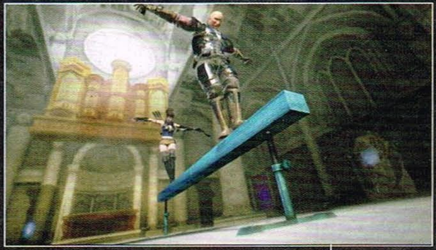
**报酬条件**

| 报酬 | 条件 |
|---|---|
| スパイクボ–ル | 用8Hit以上的连锁攻击击败敌人 |
| クラッシャ–セット巨汉 | 用10Hit以上的连锁攻击击败敌人 |
| ヒュ–マンキャノン☆ | 操作アリシア并用12Hit以上的连锁攻击击败敌人 |

**敌人情报**

| 名称 | 职业 | 耐性 | 无效 | 能力 | 弱点 |
|---|---|---|---|---|---|
| 两断のアンディ | 巨汉战士 | 岩石/墙壁区域 | 吸引状态 | – | – |
| 激震のアウレリオ | クラッシャ– | 岩石/墙壁区域 | 吸引状态 | 地震 | – |

### 攻略要点



本关的S评价反而比较容易获得，2名敌人血量都很高，且一次只出现1名敌人，玩家可以专心考虑陷阱的配置。用低伤害高倍率的陷阱来布置，每个人用2套连锁攻击来完成击杀，是获得高ARK的关键。哪怕不考虑场景机关，光是用手上的12个陷阱就可以完成S评价，如果利用场景机关冰のモノリス还能获得更高的分数。至于场景机关押し潰す壁，前文也曾提过这个机关的倍率不高且不好使用，不需要过分纠结。

本关可以使用能轻松增加Hit数的陷阱，而这些陷阱大多要在完成后面的关卡后才能获得。建议先以过关为目的，在后期获得更好的陷阱后再回来挑战。后期可以利用メガバズソ–、サ–キュラ–ソ–等高级陷阱来完成高Hit连锁攻击。

## Q055 正规军-1

**过关条件** 用パイプオルガン给予1名以上的敌人致命一击

**报酬条件**

| 报酬 | 条件 |
|---|---|
| メガバズソ– | 用パイプオルガン给予1名以上的敌人致命一击 |
| 槌骑士セット–男 | 用パイプオルガン同时给予2名敌人致命一击 |
| 关卡开放 | 操作ミレニア并用含4个以上场景机关在内的连锁攻击击败敌人 |

**敌人情报**

| 名称 | 职业 | 耐性 | 无效 | 能力 | 弱点 |
|---|---|---|---|---|---|
| 傲慢のマルティ–ノ | 槌骑士 | – | 飞行道具/包夹身体 | 地震 | 天花板区域/地面区域 |
| 臆病なユリア | 重装骑士 | 岩石 | 飞行道具/包夹身体 | – | 头部覆盖/炎状态 |

### 攻略要点

由于第3个报酬条件要求过于严苛，最好与前2个报酬条件分开完成。第2个报酬条件的重点在于场景机关パイプオルガン，只需要把2名敌人分别破甲并削减血量至剩下1/2条左右，然后用吸引陷阱バキュ–ムフロア集中敌人，发动スイングハンマ–击飞至パイプオルガン即可完成。难点在于第3个报酬条件，一般思路为抱拥の女神像→裁きの女神像→パイプオルガン→倒れる柱，多使用击飞与强制移动类陷阱理应不难完成，问题是第3个报酬条件必须操作ミレニア。ミレニア的陷阱设置数太少，这就很考验玩家对陷阱蓄力时间的把握。建议完成这个报酬条件时不去考虑ARK的问题，尽可能装备蓄力时间短且持续时间短的陷阱，方便ミレニア随时删改陷阱。

至于S评价，只要解决了第3个报酬条件，就可以换回女主角进行挑战了。由于陷阱设置数多且技能能够强行调整敌人位置，只要继续抱拥の女神像→裁きの女神像→パイプオルガン→倒れる柱的思路就可以获得高ARK数值。パイプオルガン用过之后，只需对剩下的敌人使用手头的所有陷阱，并以高倍率陷阱收尾，即可达成S评价所需的数值。

FEATURE INFORMATION EXPRESS GUIDE



## Q056 英雄同盟-2

**过关条件** 发动魔导机关终结技击败敌人

**报酬条件**

| 报酬 | 条件 |
|---|---|
| サマ–ソルトキック | 发动魔导机关终结技 |
| ガス兵セット–女 | 对破甲的敌人发动魔导机关终结技 |
| ハエタタキ☆ | 同时对2名敌人发动魔导机关终结技 |

**敌人情报**

| 名称 | 职业 | 耐性 | 无效 | 能力 | 弱点 |
|---|---|---|---|---|---|
| ハロルド＝ブラック | 剑骑士 | – | 飞行道具/包夹身体 | – | 地面区域 |
| ニ–ナ＝ゴ–ルド | 骑士长 | 岩石 | 飞行道具/包夹身体 | 周围警戒 | 天花板区域/地面区域 |
| フ–ベルト＝シルバ– | 重装骑士 | 岩石/墙壁区域 | 飞行道具/包夹身体 | – | 墙壁区域/地面区域 |

### 攻略要点

本关的报酬条件又是对血量控制的要求极其严苛的类型。尽管条件上写的是“同时对2名敌人发动魔导机关终结技”，实际上却需要同时用终结技给予致命一击，难度顿时大增。在乘上トリニティホ–ス等可以触发魔导机关终结技的场景机关之后，敌人还需要留有少量血量，之后碰触开关，由魔导机关打掉敌人的剩余血量后，才能完成第3个报酬条件。建议先击败其中一名骑士，再用剩下的两名骑士来完成条件。不用过分考虑破甲的问题，而是慢慢磨血直到2名敌人都剩下1/3左右的血量，再用デルタホ–スロデオ等无属性陷阱把其中1名敌人送上场景机关トリニティホ–ス，此时机关会自动开始旋转，赶紧用相同的陷阱把另1人也送上去。送上去后立刻碰触机关，如果敌人能碰到屋根のノコギリ与ラッパ，就会发动魔导机关终结技。一系列操作看上去十分复杂，实际却更考验玩家的运气，有时候就算把两名敌人都送上魔导机关也无法发动终结技。需要玩家花费大量的耐心去反复尝试。

相较于困难至极的报酬条件，S评价反而十分简单。只要注意过关条件，成功发动魔导机关终结技即可。魔导机关终结技本身就会产生很高的ARK数值，再积极利用场景机关ルミナスパネル与落ちる沈，即可轻松达成S评价。

## Q057 アリシア-1

**过关条件** 用含ヒ–ロ–ワイヤ–在内的连锁攻击击败アリシア

**报酬条件**

| 报酬 | 条件 |
|---|---|
| トラップシ–ケンス+1 | 用含ヒ–ロ–ワイヤ–在内的连锁攻击击败敌人 |
| チャペル | 用エクスプロ–ダ–击中敌人 |
| ハリセン☆ | 一套连击内用3个エクスプロ–ダ–击中敌人 |

**敌人情报**

| 名称 | 职业 | 耐性 | 无效 | 能力 | 弱点 |
|---|---|---|---|---|---|
| 烙印の姫アリシア | 烙印の姫 | – | 吸引效果 | – | 岩石 |

### 攻略要点

本关的报酬条件完全可以参考官方提供的お手本动画。难点在于如何使3个エクスプロ–ダ–的爆炸都击中敌人，在官方演示动画中已经明确告诉玩家，场景机关ヒ–ロ–ワイヤ–发动后，敌人落下的位置必须往右偏一格，之后发动エクスプロ–ダ–，才能在爆炸击飞的同时自动命中下一个エクスプロ–ダ–。玩家可以自行测试，掌握这个关键之处。

只要搞明白3个エクスプロ–ダ–的爆炸关系，就可以在敌人最后的落下位置设置拘束类陷阱，继续进行连锁攻击。把手头的陷阱全部用完，即可轻松获得本关的S评价。



## Q058 カサンドラ帝国-2

**过关条件** 击败所有敌人

**报酬条件**

| 报酬 | 条件 |
|---|---|
| ブラッディシザ– | 击败所有敌人 |
| ハンギングチェ–ン | 在一套连击内用洗车装置与红莲魔导汽车击中敌人 |
| 冰结兵セット–女 | 操作アリシア并在一套连击内用ギア、洗车装置与红莲魔导汽车击中敌人 |

**敌人情报**

| 名称 | 职业 | 耐性 | 无效 | 能力 | 弱点 |
|---|---|---|---|---|---|
| 冷血のコ–ネリア | 冰结兵 | – | 头部覆盖/冰状态/瓦斯状态 | 冰属性攻击 | 墙壁区域/包夹身体 |

### 攻略要点

本关是整个任务模式中限制时间最短的关卡，总共只有30秒，玩家必须设置好陷阱后诱导敌人并快速发动连锁攻击。在这种情况下还需要让敌人飞上洗车装置与红莲魔导汽车，可想而知本关的难度究竟有多高。关卡开始后，如果主角站在原地不动，敌人会直接往楼梯下方走去。利用这一点，配置长距离弹跳陷阱スプリングフロア，一口气把敌人从下层送到上层，然后看准时机把敌人送上场景机关洗车装置并使被装置击飞的敌人砸在疾驶而过的红莲魔导汽车上。洗车装置→红莲魔导汽车后，会自动击飞回到洗车装置，并掉落在楼梯侧，切记在落点位置设置拘束类陷阱继续连锁，方可积累高ARK。总的来说，本关最大的问题还是时间过短，玩家最好多开几次关卡，掌握敌人最开始的行动模式后制定最快把敌人送出来的布局。

只是第2个报酬条件就已经很有难度，更不用说第3个报酬条件了。要用一套连击把敌人送上3个场景机关，时间十分有限，不能任由敌人慢悠悠地走动。在敌人初始位置附近的门边、樽的左下方设置スプリングフロア，在敌人经过的瞬间发动，而后接上イビルナックル直接打上第一次驶过的红莲魔导汽车。之后敌人的落地位置在轨道旁2格处，赶紧接上スマッシュフロア把敌人送向场景机关ギア，落地处设置デルタホ–スロデオ确保把敌人送进ギア内部。待敌人从ギア落下，就可以用スイングハンマ–与メガヨ–ヨ–送到洗车装置的范围内了。这一套打下来只能刚好踩着30秒的时间线，如果未能在最开始用スプリングフロア起手连击，请直接按START键重来。

只要打出第3个报酬条件的连锁攻击，获得的ARK能直接达成关卡S评价。

## Q059 拷问研究班-2

**过关条件** 只使用残虐系统的陷阱击败敌人

**报酬条件**

| 报酬 | 条件 |
|---|---|
| メイデンハッグ | 只使用残虐系统的陷阱击败敌人 |
| ホットプレート☆ | 用含电气椅子与审判の刃在内的连锁攻击击败敌人 |
| 暗魔术师セット–男 | 操作ミレニア并用含审判の刃在内的连锁攻击击败敌人 |

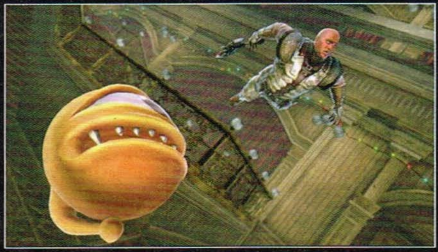
**敌人情报**

| 名称 | 职业 | 耐性 | 无效 | 能力 | 弱点 |
|---|---|---|---|---|---|
| 苦痛のアルフレッド | シャドウ | 岩石/天花板区域/地面区域/踢技 | – | – | – |
| 暗黑のマクシム | 暗魔术师 | – | 头部覆盖 | 暗属性攻击 | – |

### 攻略要点

由于残虐系统的移动类陷阱过少，而更便利的陷阱需要在后期关卡获得，玩家在刚解锁这关时不必纠结报酬条件，只求过关即可。建议等到获得更多的残虐系统陷阱如ブラッディシザ–、ロデオホ–スJET之后，再回来挑战。

无论是有阶梯那面还是另一面都可以打上场景机关审判の刃，从阶梯那面可以利用拘束类或吸引类定位后再用ペンデュラム等陷阱击飞。受限于残虐系统，本关推荐从另一面用ブラッディシザ–→スイングアンカ–的连锁攻击把敌人打上去，更能确保敌人的落点位置。断头台发动后，再用ペンデュラム等连锁移动使敌人坐上场景机关电气椅子，后续还可以用ロデオホ–スJET→デスサイス的连锁把敌人打上场景机关拷问水车，获取更高的ARK数值。第3个报酬条件反而简单，只要在发动审判の刃之后用ペンデュラム调整位置，即可随意发挥直至击杀敌人。



参考上述的连锁，分别用两次连锁攻击把2名敌人击败，即可获得S评价。

## Q060 恶梦-2

**过关条件** 用含某个剑道マシ–ン在内的连锁攻击击败敌人

**报酬条件**

| 报酬 | 条件 |
|---|---|
| ダツイクローゼット | 用含某个剑道マシ–ン在内的连锁攻击击败敌人 |
| ボールスパイカ–☆ | 用含某个剑道マシ–ン与消火栓在内的连锁攻击击败敌人 |
| 女性用制服セット | 用含3个剑道マシ–ン在内的连锁攻击击败敌人 |

**敌人情报**

| 名称 | 职业 | 耐性 | 无效 | 能力 | 弱点 |
|---|---|---|---|---|---|
| 引き面のヤス | 运动部（男） | – | – | – | 墙壁区域 |
| 出小手のサクラコ | 运动部（女） | – | – | – | 天花板区域/冰状态 |

### 攻略要点

剑道マシ–ン有“胴”、“突き”与“面”3个，玩家需要利用移动类陷阱把敌人送到这3个场景机关上。考虑到第2个报酬条件，建议在场景机关消火栓附近起手，把敌人打上消火栓后，会自动飞到场景机关バスケットゴ–ル并掉落在下方，之后再按剑道マシ–ン胴→剑道マシ–ン突き→剑道マシ–ン面的顺序击中敌人，即可一次完成3个报酬条件。需要注意的是剑道マシ–ン的触发需要把敌人击飞一定高度，最好利用ウォッシュトイレ等能够使敌人高高飞起的机关送到剑道マシ–ン上。在剑道マシ–ン胴击中敌人后，落地位置会有所偏差，可以利用拘束类或吸引类陷阱调整敌人位置至格子中心，方便后续的连锁。

利用上述的连锁思路，把2名敌人分别用两次连锁击杀，理应能获得S评价所需的ARK数值。

## Q061 クロノス部队-2

**过关条件** 击败所有敌人

**报酬条件**

| 报酬 | 条件 |
|---|---|
| サツジンゴマ | 击败所有敌人 |
| フロストウェ–ブ | 用大溶矿炉给予所有敌人致命一击 |
| トゥ–ムスト–ン☆ | 获得3次多次命中奖励 |

**敌人情报**

| 名称 | 职业 | 耐性 | 无效 | 能力 | 弱点 |
|---|---|---|---|---|---|
| 向こう见ずのベティ | 枪兵士 | – | – | – | – |
| 冰结のエドモン | 冰魔术师 | – | 冰状态 | 冰属性攻击 | – |
| 慎重なマルガレ–テ | 剑士 | 岩石/天花板区域 | – | – | – |

### 攻略要点

本关的时间只有60秒，要在击败3名敌人的同时完成报酬条件，是相当困难的。就算把敌人全部打进大溶矿炉，若无法在限制时间内把血量削完也同样会宣告失败。建议在后期获得更好的陷阱后再来挑战。基本思路同样是先削减血量，把敌人的血量削减至50左右再引到熔炉前并打进熔炉。可以把起手位置定在左边的阶梯上，以ヘルファイア–→メガバズソ–→ギルティランス→メガヨ–ヨ–的连锁攻击，在削减敌人血量的同时引向高台。最后在高台上使用吸引陷阱バキュ–ムフロア调整敌人位置，再用ヘルファイア–等陷阱把敌人打进熔炉，即可完成关卡。至于多次命中，只需要利用ペンデュラム这种会反复来回的陷阱即可。



本关由于时间过短，导致S评价也变得十分困难，不能再像过去的关卡那般把3名敌人分开击杀，反而需要集中在一起，追求高倍率的连锁攻击。为了快速让3名敌人集中，可以选择能使用技能スロ–ウェ–ブ或时空石的操作角色，再利用スノ–ボ–ル等能够把敌人卷入并准确推送到指定位置的陷阱，以确保连锁攻击始终命中3人。

## Q062 不死军团-2

**过关条件** 击败所有敌人

**报酬条件**

| 报酬 | 条件 |
|---|---|
| マンリキスピン | 击败所有敌人 |
| スパイクボ–ル☆ | 破坏敌人的铠甲 |
| ビクトルセット | 操作レイナ并使敌人陷入冰状态后捕获敌人 |

**敌人情报**

| 名称 | 职业 | 耐性 | 无效 | 能力 | 弱点 |
|---|---|---|---|---|---|
| 武神ビクトル・ロゴス | 不死の战士 | 岩石/墙壁区域 | 飞行道具/包夹身体/踢技/吸引状态 | 地震/解除陷阱 | 岩石/墙壁区域 |

### 攻略要点

本关的敌人十分强大，攻击频率极高，还拥有地震与解除陷阱这两个最麻烦的能力。所幸敌人只能使用3次解除陷阱，耗掉次数后就能正常命中了。至于破甲，只需要使用能够强行破甲的陷阱メルトスライム即可。关于第3个报酬条件，捕获时并不需要保持敌人在冰状态中，只需要在捕获前曾让敌人陷入冰状态即可。最后在左下角利用コ–ルドクロ–等可定位的陷阱固定敌人位置，再用スイングハンマ–打上场景机关引き裂き角柱就能把敌人扔进捕获机关。操作拥有技能时空石的レイナ会更容易完成。

由于敌人血量十分高，可以用两套连锁攻击来获取更高ARK数值，S评价并不算特别难。积极利用场景机关炎のモノリス与引き裂き角柱即可。

## Q063 正规军-2

**过关条件** 只使用华丽系统的陷阱击败敌人

**报酬条件**

| 报酬 | 条件 |
|---|---|
| レールフック | 只使用华丽系统的陷阱击败敌人 |
| 电击兵セット－男 | 获得1500以上的华丽值 |
| メガバズソー☆ | 操作レイナ用一套连击获得1500以上的华丽值 |

**敌人情报**

| 名称 | 职业 | 耐性 | 无效 | 能力 | 弱点 |
|---|---|---|---|---|---|
| 华丽なるブリッツ | 电击兵 | － | 头部覆盖/电状态/瓦斯状态 | 雷属性攻击 | 地面区域 |

**攻略要点**

本关所有的报酬条件都十分简单，只要积极利用场景机关，就能用简单的连锁攻击打出所有条件。

至于S评价，只需要在最开始先把敌人破甲，之后就能顺利发动连锁攻击。关卡中有许多场景机关，积极利用发电机与ギア等场景机关布置陷阱即可。基本思路可以是ギア→发电机→スパークチェーン→第2个スパークチェーン。

## Q064 ブルーブラッド-1

**过关条件** 击败所有敌人

**报酬条件**

| 报酬 | 条件 |
|---|---|
| ローリングボム | 用含ボールスパイカー在内的连锁攻击击败敌人 |
| 火炎兵セット－男 | 用含ウォッシュトイレ与フンスイトイレ在内的连锁攻击击败敌人 |
| メルトスライム☆ | 用含トビバコフミダイ在内的连锁攻击击败敌人 |

**敌人情报**

| 名称 | 职业 | 耐性 | 无效 | 能力 | 弱点 |
|---|---|---|---|---|---|
| 好奇心のイレーナ | 槌骑士 | － | 飞行道具/包夹身体 | 地震 | 地面区域 |
| 焦燥のブライアン | 火炎兵 | － | 头部覆盖/炎状态/瓦斯状态 | 炎属性攻击 | 墙壁区域 |

**攻略要点**

本关的报酬条件完全可以分成3次来完成，难度并不高。若要挑战一次完美，起手陷阱可以设置在场景机关跳び箱右边2格，然后利用陷阱让敌人自己走上踏み台。按照跳び箱の踏み台→跳び箱→バスケットゴール→后续连锁的思路把报酬条件中提及的所有陷阱设置在连锁路线上。值得注意的是陷阱トビバコフミダイ命中敌人后，敌人落地姿势为站姿，必须立刻发动下一个陷阱，否则将断连。

S平价只需携带タライ等高倍率陷阱用作收尾，继续按照上述的连锁思路，尽可能把手头的陷阱用上，再分别击败2名敌人即可。



## Q065 黄金兵团-1

**过关条件** 用ヘルファイアー给予所有敌人致命一击

**报酬条件**

| 报酬 | 条件 |
|---|---|
| ヘルファイアー☆ | 用ヘルファイアー给予所有敌人致命一击 |
| オイルブレス | 用含ヒューマンキャノン在内的连锁攻击击败敌人 |
| チャペル | 把敌人打进チャペル并使チャペル响起 |

**敌人情报**

| 名称 | 职业 | 耐性 | 无效 | 能力 | 弱点 |
|---|---|---|---|---|---|
| 一番枪のマリーヌ | 枪骑士 | － | 飞行道具/包夹身体 | － | 岩石 |
| 粉砕のマリエル | 槌骑士 | － | 飞行道具/包夹身体 | 地震 | 头部覆盖/墙壁区域 |
| 铁壁のネヴィル | 骑士长 | － | 飞行道具/包夹身体 | 周围警戒 | 天花板区域/炎状态 |

**攻略要点**

过关条件所必须的陷阱ヘルファイアー需要首先完成Q084，在搞定后面的关卡后再来挑战吧。ヘルファイアー的性能十分优秀，攻击力也高，用它做致命一击还是比较简单的，只要注意控制连锁造成的伤害即可。反倒是第3个报酬条件有些麻烦，只把敌人打进场景机关チャペル还不够，需要在旁边追加一个ヘルファイアー爆炸才能使其响动并追加伤害。并且从チャペル出来后，还得发动ヘルファイアー做致命一击才能过关。把敌人打进チャペル时的血量控制在150左右为优。

S评价可以考虑在ヘルファイアー给予致命一击之后如何继续追加连锁增加ARK数值。就算不考虑场景机关，只用手头的12个陷阱也能达到所需数值。收尾用クレーン→タライ这个高倍率组合更为保险。惟一的难点在于把ヘルファイアー放在连锁的哪一环才能确保达成过关条件。

## Q066 ベルベット部队-1

**过关条件** 破甲并击败所有敌人

**报酬条件**

| 报酬 | 条件 |
|---|---|
| シャークブレード | 破甲并击败所有敌人 |
| 槌骑士セット－女 | 操作レグリナ并使破甲后的2名敌人同时陷入冰状态 |
| ブラッディシザー☆ | 操作レグリナ并使破甲后的3名敌人同时陷入炎状态 |

**敌人情报**

| 名称 | 职业 | 耐性 | 无效 | 能力 | 弱点 |
|---|---|---|---|---|---|
| 丽しのアンヌ | 槌骑士 | － | 飞行道具/包夹身体 | 地震 | 墙壁区域/地面区域 |
| 洁癖のロンダ | 斧骑士 | － | 飞行道具/包夹身体 | － | 天花板区域/地面区域 |
| 面の骑士セリア | 面の骑士 | 地面区域 | 飞行道具/包夹身体/炎状态 | － | 天花板区域/地面区域 |

**攻略要点**

本关中破甲并不是问题，简单组合陷阱即可完成，甚至可以用强行破甲陷阱直接破甲。攻略难点在于第2与第3个报酬条件。使复数敌人同时陷入冰状态与炎状态需要用到技能フロストウエーブ与陷阱ヘルファイアー，而这两样分别出现在Q061与Q084，需要先获得这2个陷阱再来挑战。一旦手上拥有这2个陷阱，报酬条件就不再是问题了。只需要在破甲后集中敌人并以バキュームフロア→フロストウエーブ→ヘルファイアー的顺序发动陷阱与技能，就能直接完成。

S评价所需ARK数值很高，但本关出现的3名敌人血量也很高，全程能用6套连锁攻击，ARK数值反而不再是问题。难点在于发动这6套连锁攻击所需的时间过长。如何在限定的时间内迅速诱导敌人，成了本关获得S评价的重点。

## Q067 异端审问-1

**过关条件** 只使用设置于墙壁的陷阱击败敌人

**报酬条件**

| 报酬 | 条件 |
|---|---|
| デスサイス | 用含サカサハリツケ与メイデンハッグ在内的连锁攻击击败敌人 |
| 火炎兵セット－女 | 推倒所有倒れる柱并过关 |
| 关卡开放 | 操作レイナ无伤过关 |

**敌人情报**

| 名称 | 职业 | 耐性 | 无效 | 能力 | 弱点 |
|---|---|---|---|---|---|
| 顽迷のマウリシオ | 巨汉战士 | 岩石/墙壁区域 | 吸引状态 | － | － |
| 焼き拂いのエミリー | 火炎兵 | － | 头部覆盖/炎状态/瓦斯状态 | 炎属性攻击 | 天花板区域 |

#### 攻略要点

本关只可以使用设置在墙壁的陷阱，巨汉战士却偏偏对墙壁区域拥有耐性且无法破甲。所幸在设置于墙壁的陷阱中，メイデンハッグ不算在墙壁区域杀伤形式中，利用这个陷阱起手是黏住巨汉战士的关键。至于连锁攻击就不用想太多了，尽可能用简单的连锁去击败敌人吧，战场定在右下角柱子旁为佳。另外，推倒柱子可以使用キラ－バズソ－、ロ－リングボム等陷阱完成。

由于类型受限，S评价所需ARK数值也不高，完全不用考虑场景机关的问题。只需要在对付巨汉战士时注意使用メイデンハッグ起手，再用スマッシュウォ－ル等陷阱移动敌人的位置，6Hit左右即可获得不错的ARK，再用相同的连锁布置去对付剩下的敌人即可。

## Q068 悪梦-3

**过关条件** 用含移动する椅子在内的连锁攻击击败敌人

**报酬条件**

| 报酬 | 条件 |
|---|---|
| ム－ビングチエア | 用含移动する椅子在内的连锁攻击击败敌人 |
| ウォッシュトイレ☆ | 用含移动する椅子在内的连锁攻击击败破甲后的敌人 |
| ダッシュキック | 用含移动する椅子与水槽在内的连锁攻击击败敌人 |

**敌人情报**

| 名称 | 职业 | 耐性 | 无效 | 能力 | 弱点 |
|---|---|---|---|---|---|
| 坚物のユウイチ | 医疗スタッフ（男） | – | – | – | 天花板区域 |
| 小恶魔エツコ | 医疗スタッフ（女） | – | – | – | 包夹身体/冰状态 |
| 心劳のミチル | 医疗スタッフ（女） | – | – | – | 地面区域/电状态 |
| 日和见のタケヒコ | 医疗スタッフ（男） | – | – | – | 墙壁区域 |

#### 攻略要点

本关敌人数量众多，完成报酬条件的难度也随之降低。值得注意的是敌人血量过低，破甲时注意留住敌人性命，之后再布置陷阱把他们送上场景机关移动する椅子与水槽即可。

S评价同样要多加利用场景机关移动する椅子与水槽，由于移动する椅子的ARK倍率极高且是一次性机关，尽可能在每次连锁中都用上移动する椅子直到消耗完毕吧。陷阱思路可以随玩家发挥，只要把手头12个陷阱全部用上，理应轻松达到S评价。

## Q069 レイナ-2

**过关条件** 击败レイナ

**报酬条件**

| 报酬 | 条件 |
|---|---|
| スロ－ウエ－ブ | 用含ブラックホ－ル在内的连锁攻击击败敌人 |
| ヘルジャッジメント | 使敌人陷入冰状态后再击败敌人 |
| ヘルレ－ザ－ | 捕获破甲后的敌人 |

**敌人情报**

| 名称 | 职业 | 耐性 | 无效 | 能力 | 弱点 |
|---|---|---|---|---|---|
| 悲剧の姫レイナ | 悲剧の姫 | – | 吸引状态 | – | 岩石 |

#### 攻略要点

本关需要特别提及的是捕获机关。捕获时要把残血的敌人准确打进潜水艇上开着盖子的那个位置，需要利用メガヨ－ヨ－等能够把敌人高高击飞的陷阱才能使其顺利掉进捕获位置，而且汽车还会时不时驶过，时机很难把握，击飞前用拘束类陷阱定位为佳。悲剧の姫レイナ的行动速度很快，使得起手陷阱难以命中，需要一定的耐心。ブラックホ－ル在完成Q070的报酬条件后获得，切记使用前优先破甲，否则吸引类陷阱ブラックホ－ル对敌人无效。

S评价需要多加利用场景机关，基本思路为推动场景机关樽→からくり时计，手头上的陷阱全部用上并以高倍率陷阱收尾即可。

## Q070 黒の骑士

**过关条件** 击败所有敌人

**报酬条件**

| 报酬 | 条件 |
|---|---|
| ブラックホ－ル | 击败所有敌人 |
| 炎魔术师セット－女 | 用スパイクボ－ル同时命中2名敌人 |
| マンリキスピン☆ | 操作アリシア并用一套连击击败2名敌人 |

**敌人情报**

| 名称 | 职业 | 耐性 | 无效 | 能力 | 弱点 |
|---|---|---|---|---|---|
| 贯きのマルゲリ－タ | 重装骑士 | 岩石 | 飞行道具/包夹身体 | – | 岩石/电状态 |
| 礼节のパリス | 斧骑士 | – | 飞行道具/包夹身体 | – | 头部覆盖/墙壁区域 |
| 力のトミ－ | 枪骑士 | 岩石/墙壁区域 | 飞行道具/包夹身体/踢技/吸引状态 | – | 电状态 |
| 技のケニ－ | 斧骑士 | 岩石/墙壁区域 | 飞行道具/包夹身体/踢技/吸引状态 | – | 墙壁区域/电状态 |

#### 攻略要点

利用バキュ－ムフロア集中敌人后发动スパイクボ－ル就能同时命中复数敌人。本关难点在于第3个报酬条件，建议在完成后期关卡后获得大范围效果的陷阱后再回来挑战。当然在现阶段也可以把2名敌人血量削剩100左右后，以バキュ－ムフロア→スパイクボ－ル→ヘルファイア－的顺序发动陷阱来完成击杀。

由于敌人数量多，S评价的难度也随之降低了，只要利用场景机关ヒ－ロ－ワイヤ－与3个エクスプロ－ダ－就能获得极高的ARK数值。注意在前面的关卡也曾提过，敌人经由场景机关ヒ－ロ－ワイヤ－落地后需要往右移动一格，之后才能完美发动3个エクスプロ－ダ－。

## Q071 亲卫队

**过关条件** 限制时间内击败3名以上的敌人

**报酬条件**

| 报酬 | 条件 |
|---|---|
| 弓骑士セット－女 | 限制时间内击败3名以上的敌人 |
| 铳骑士セット－女 | 限制时间内击败4名以上的敌人 |
| レ－ルフック☆ | 捕获ガラハ |

**敌人情报**

| 名称 | 职业 | 耐性 | 无效 | 能力 | 弱点 |
|---|---|---|---|---|---|
| 色仕挂けのジュリ－ | 剑骑士 | – | 飞行道具/包夹身体 | – | 头部覆盖 |
| 大火伤のステラ | 火炎兵 | – | 头部覆盖/炎状态/瓦斯状态 | 炎属性攻击 | 墙壁区域/包夹身体 |
| 猛毒のル－シ－ | ガス兵 | – | 头部覆盖/瓦斯状态 | 致缓攻击 | 地面区域/电状态 |
| 男嫌いのミッシ－ | 骑士长 | 岩石 | 飞行道具/包夹身体 | 周围警戒 | 天花板区域/地面区域 |
| 施政官ガラハ | 强欲施政官 | – | – | 体力回复 | – |

#### 攻略要点

本关限制时间为300秒，还是十分充足的。值得注意的是必须击败前面4人之后，施政官ガラハオ才会出现。哪怕不破甲，只使用高伤害的连锁攻击就可以轻松解决前4人。难点在于最后出现的施政官拥有体力回复这一能力，必须用一套连击直接捕获。关卡开始后先碰触机关打开场景机关大炮，再利用一系列连锁陷阱把红血的施政官打进大炮，送进捕获机关即可。



敌人数量多的关卡也较容易获得S评价，只要把手头的12个陷阱全部用上，再分别击败5人即可获得S评价所需的ARK数值。当然了，利用场景机关チャリオット发动魔导机关终结技也是一个好方法。

## Q072 ブル-ブラッド-2

**过关条件** 只使用远距离攻击击败敌人

**报酬条件**

| 报酬 | 条件 |
|---|---|
| バブルヘッド | 只使用远距离攻击击败敌人 |
| ロ−リングボム☆ | 用含ロ−リングボム在内的连锁攻击击败敌人 |
| オイルブレス☆ | 操作ミレニア发动2次多次命中 |

**敌人情报**

| 名称 | 职业 | 耐性 | 无效 | 能力 | 弱点 |
|---|---|---|---|---|---|
| 大食らいのアルマン | 重战士 | − | 吸引状态 | − | − |
| 乡愁のロザリ− | 电击兵 | − | 头部覆盖/电状态/瓦斯状态 | − | − |

**攻略要点**

本关只能使用远距离攻击，敌人被击中时必须在离对应陷阱超过5格的位置。一旦命中时未达到远距离攻击的标准，或者使用踢技等技能，都会立刻判定为关卡失败。所幸场景机关不在此限制内，尽可能用带有特殊属性的喷箭类陷阱起手吧。最理想的状态是用コ−ルドアロ−使敌人陷入冰状态，可以长时间定位并发动另一陷阱命中。至于第3个报酬条件中要求的多次命中，只需要更换操作角色后使用陷阱ガトリングアロ−就可以了。ミレニア能同时设置的陷阱虽然少，但拥有快速蓄力的优势。

本关的S评价应该是整个任务模式中最难以取得的。需要尽可能利用场景机关。幸运的是，只要不产生伤害，就算在敌人脚下发动陷阱也不算被击中，而ヒュ−マンキャノン就是符合这个条件的陷阱。利用ヒュ−マンキャノン使敌人在场景机关间往复，飞进场景机关ブランコ后可以用ヒュ−マンキャノン打上回转ジャングルジム，最后飞上らせん滑り台，落地后还能利用ヒュ−マンキャノン继续位移，做后续的连锁攻击。

## Q073 アリシア-2

**过关条件** 用含ロデオホ−スJET在内的连锁攻击击败アリシア

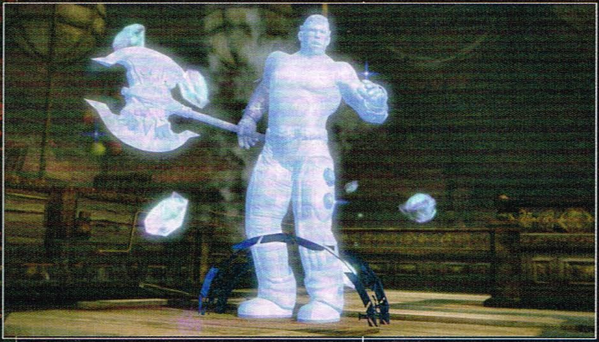
**报酬条件**

| 报酬 | 条件 |
|---|---|
| サ−キュラ−ソ− | 用含ロデオホ−スJET在内的连锁攻击击败敌人 |
| ツリテンジョウ | 用含ロデオホ−スJET与トリニティホ−ス在内的连锁攻击击败敌人 |
| ウチアゲハナビ☆ | 用含ウチアゲハナビ在内的连锁攻击击败敌人 |

**敌人情报**

| 名称 | 职业 | 耐性 | 无效 | 能力 | 弱点 |
|---|---|---|---|---|---|
| 烙印の姫アリシア | 烙印の姫 | − | 吸引状态 | − | 岩石 |

**攻略要点**



必须得到ロデオホ−スJET后才能完成的关卡，优先完成Q081的报酬条件吧。只要得到关键的陷阱，其他就没有什么难度了。起手可以用落点稳定的デルタホ−スロデオ，连锁攻击的路线可以以场景机关ルミナスパネル→トリニティホ−ス的思路去考虑。中间不难融入ロデオホ−スJET与ウチアゲハナビ这2个陷阱，最后用强制击飞型道具把敌人打进场景机关トリニティホ−ス即可。只要用上手头12个陷阱，理应能够获得S评价所需的ARK数值。如果不够可以着重挑选高倍率的陷阱，增加奖励倍率。

## Q074 カサンドラ帝国-2

**过关条件** 破坏所有敌人的铠甲后再行击败敌人

**报酬条件**

| 报酬 | 条件 |
|---|---|
| アルマ・テルマセット | 破坏所有敌人的铠甲 |
| ハンギングチェ−ン☆ | 用ハンギングチェ−ン击中破甲后的敌人 |
| ノラトラップドッグ☆ | 用ノラトラップドッグ击中破甲后的敌人 |

**敌人情报**

| 名称 | 职业 | 耐性 | 无效 | 能力 | 弱点 |
|---|---|---|---|---|---|
| 魔槌のアルマ | 魔槌の近卫兵 | 岩石/天花板区域/地面区域/踢技 | 飞行道具/包夹身体 | 地震 | 头部覆盖/岩石 |
| 神弓のテルマ | 神弓の近卫兵 | 岩石/天花板区域/地面区域/踢技 | 飞行道具/包夹身体 | − | 头部覆盖/岩石 |

**攻略要点**

本关的2名敌人能力都相当强大，耐性与无效属性多，攻击频率高且拥有远距离攻击，最好先集中击杀其中1人，再用剩下的敌人来完成第2与第3个报酬条件。破甲难度并不高，但由于敌人的耐性与无效属性可以规避大部分陷阱，最好使用拥有自动回避的レイナ来控制敌人走位并回避激烈的攻击。破甲后在简单的连锁攻击中用上陷阱ハンギングチェ−ン与ノラトラップドッグ即可，不必追求高Hit数，赶紧把报酬条件完成后再另行挑战S评价。



由于敌人血量多，一套连击难以直接击杀，S评价的难度也跟着降低。玩家只需要考虑破甲与回避攻击即可，这里同样推荐使用レイナ来过关。路线可以考虑场景机关工具立て→灼热スチ−ム的位置关系，由于报酬条件所要求的ハンギングチェ−ン与ノラトラップドッグ性能并不怎么样，攻略S评价时直接无视即可。以高倍率组合タライ→ヘルファイア−来收尾会更保险。

## Q075 ベルベット部队

**过关条件** 只使用设置于天花板的陷阱击败所有敌人

**报酬条件**

| 报酬 | 条件 |
|---|---|
| セリアセット | 只使用设置于天花板的陷阱击败敌人 |
| 冰魔术师セット−女 | 获得3次空中命中奖励 |
| シャ−クブレ−ド☆ | 操作レグリナ发动3次远距离攻击 |

**敌人情报**

| 名称 | 职业 | 耐性 | 无效 | 能力 | 弱点 |
|---|---|---|---|---|---|
| 光の骑士セリア | 光の骑士 | 岩石/天花板区域/地面区域/踢技 | 飞行道具/包夹身体/炎状态 | − | − |

**攻略要点**

这关只能使用设置于天花板的陷阱，而敌人又对天花板陷阱有耐性，是十分麻烦的一关。起手必须使用タライ、メガヨ−ヨ−、メルトスライム等非岩石与天花板区域杀伤形式的陷阱，推荐使用发动速度较快且能够控制敌人落地位置的メガヨ−ヨ−作为起手陷阱，之后就能使用大量的岩石与天花板区域陷阱给予敌人连锁攻击了。至于空中命中奖励，只需要用メガヨ−ヨ−把敌人3次打进场景机关ギア即可。最大的难点在于3次远距离攻击，只能以简单的连锁攻击完成，以メガヨ−ヨ−→メルトスライム→メガバズソ−的顺序分别发动3次来完成第3个报酬条件吧。

S评价反而难度不高，只要成功用メガヨ−ヨ−捕捉到敌人，就能用大量的移动类陷阱完成高Hit数连锁攻击。若操作能够装备スロ−ウェ−ブ或时空石这2个技能的角色就再好不过了。

## Q076 异端审问-2

**过关条件** 击败所有敌人

**报酬条件**

| 报酬 | 条件 |
|---|---|
| スロ-タ-フアン | 击败所有敌人 |
| ガス兵セット-男 | 一套连击中用ハンズウォ-ル击中敌人2次 |
| デスサイス☆ | 使3名敌人同时陷入冰状态 |

**敌人情报**

| 名称 | 职业 | 耐性 | 无效 | 能力 | 弱点 |
|---|---|---|---|---|---|
| きのアントニオ | コマンド | 天花板区域/地面区域 | - | 段差移动/扉口回避 | - |
| 口封じのニック | ガス兵 | - | 头部覆盖/瓦斯状态 | 致缓攻击 | 天花板区域/地面区域 |
| 妹思いのステフアン | クラッシャ- | 岩石/墙壁区域 | 吸引状态 | 地震 | - |

### 攻略要点

本关的3名敌人能力都很强，最好在关卡开始用技能スロ-ウェ-ブ与フロストウェ-ブ调整敌人位置，直到3人集中后再发动技能フロストウェ-ブ使敌人陷入冰状态，完成第3个报酬条件。之后立刻用高伤害连锁攻击消灭其中2名敌人，剩下最后1名敌人后再考虑如何完成第2个报酬条件。场景机关ハンズウォ-ル会在碰触开关后移动位置，用这种方法可以在收尾时用ハンズウォ-ル再次击中敌人。

由于敌人血量多，S评价也相对简单，利用场景机关可以获得很高的ARK数值。考虑到能移动的场景机关ハンズウォ-ル，可以以以下路线来布置陷阱。ハンズウォ-ル→打ち上げる床→移动后的ハンズウォ-ル→ビッグイ-タ-，捕获敌人可以获得更高的倍率。值得注意的是，使用场景机关打ち上げる床后，敌人落点会偏离格子中心，最好补一个能够调整位置的陷阱便于后续连锁。



## Q077 终末军团-1

**过关条件** 击败敌人所发动的陷阱次数在4次以内

**报酬条件**

| 报酬 | 条件 |
|---|---|
| スノ-ボ-ル | 击败所有敌人 |
| 电击兵セット-女 | 捕获敌人 |
| メイデンハッグ☆ | 操作ミレニア完成关卡 |

**敌人情报**

| 名称 | 职业 | 耐性 | 无效 | 能力 | 弱点 |
|---|---|---|---|---|---|
| 死臭のゲルト | シャドウ | 岩石/天花板区域/地面区域/踢技 | - | 传送 | - |

### 攻略要点

过关条件只限制了陷阱的发动次数，却不包括场景机关，因此本关可以积极利用场景机关チャペル与钢のクロムダイル。当然了，只用高伤害陷阱也足以击杀敌人，但收尾时使用钢のクロムダイル可以发动魔导机关终结技，获得大量ARK数值以完成关卡的S评价。由于敌人耐性属性较多，推荐用デルタホ-スロデオ或デルタホ-ス来做起手陷阱。布置思路可参考デルタホ-スロデオ→チャペル→ヘルファイア-→バブルヘッド→场景机关钢のクロムダイル→魔导机关终结技的顺序。至于第2个报酬条件，可以用ヒュ-マンキャノン等陷阱直接把残血的敌人打进捕获机关中。

## Q078 恶梦-4

**过关条件** 不让任一敌人逃走并击败所有敌人

**报酬条件**

| 报酬 | 条件 |
|---|---|
| ネンチャクフロア | 击败所有敌人 |
| ヘイキンダイ☆ | 用シャ-クブレ-ド发动多次命中 |
| フライガエシ☆ | 一套连击内把敌人投进バスケットゴ-ル2次 |

**敌人情报**

| 名称 | 职业 | 耐性 | 无效 | 能力 | 弱点 |
|---|---|---|---|---|---|
| 委员长のアオイ | 刻明馆学院（女） | - | - | - | 天花板区域/地面区域 |
| 密告のカオリ | 刻明馆学院（女） | - | - | - | 包夹身体/冰状态 |

### 攻略要点

2名敌人会分别从不同的路线逃走，玩家必须在制止敌人逃走的同时击杀敌人，一开始就得在她们的逃走路线上设置拘束类陷阱ベアトラップ与コ-ルドクロ-。被ベアトラップ夹住的敌人应优先解决，之后再专心处理受制于コ-ルドクロ-的敌人。当然了，也可以使用スプリングフロア等陷阱使敌人远离目的地。解决掉1名敌人后，就可以利用剩下的敌人去完成第3个报酬条件。考虑到2名敌人的位置，建议优先解决掉位于左上角的委员长のアオイ。要用シャ-クブレ-ド实现多次命中，只要在第一次命中后用拘束类陷阱固定位置，等待它第2次命中即可。至于第3个报酬条件，可以用跳び箱の踏み台→跳び箱→バスケットゴ-ル→デスサイス→ウォッシュトイレ→バスケットゴ-ル的思路来完成。注意必须使用ウォッシュトイレ这类可以把敌人高高击飞的陷阱才能成功投入バスケットゴ-ル。

本关的S评价所需ARK数值不算高，用高伤害连锁攻击迅速击败1名敌人后，再尽可能利用场景机关即可获得。比较简单的方法是直接沿用可以完成第3个报酬条件的那套连锁攻击，后续再追加几个陷阱即可。

## Q079 クロノス部队-3

**过关条件** 使所有敌人陷入缓慢状态后击败敌人

**报酬条件**

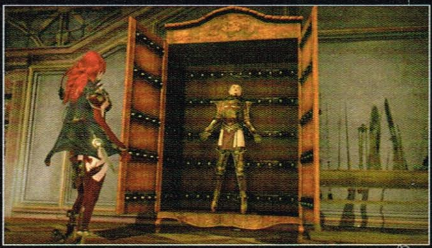
| 报酬 | 条件 |
|---|---|
| トゥ-ムスト-ン | 使所有敌人陷入缓慢状态 |
| ヘルジャッジメント☆ | 用ヘルレ-ザ-发动多次命中 |
| ヘルレ-ザ-☆ | 用ジェノサイドアイ的镭射光线击中敌人 |

**敌人情报**

| 名称 | 职业 | 耐性 | 无效 | 能力 | 弱点 |
|---|---|---|---|---|---|
| 探求のヴェルフ | 炎魔术师 | - | 炎状态 | 炎属性攻击 | - |
| 孤独のマルグリット | 枪骑士 | - | 飞行道具/包夹身体 | - | 墙壁区域 |

### 攻略要点

场景机关ベルトコンベア会一直在场景内徘徊，导致连锁攻击中容易出差错，最好分多次来完成报酬条件。所幸过关条件并未要求敌人在受到致命一击时处于缓慢状态，只要在连锁攻击的收尾使用能使敌人陷入缓慢状态的スロ-ガス即可。ヘルレ-ザ-的多次命中可以利用ヘイキンダイ或バキュ-ムフロア，使敌人站在同一列后发动，即可命中2次敌人。第3个报酬条件中提及的头部覆盖类陷阱ジェノサイドアイ在戴上后，会发射一道高伤害的镭射光线，确保击中敌人的方法是用长时间拘束类陷阱给敌人定位，再发动陷阱让操作角色自己戴上ジェノサイドアイ并对敌人发射光线。



S评价最好利用2个场景机关ギア、潜水艇，加上手头的12个陷阱，就能达到最高的15Hit。一次性场景机关潜水艇消失后，可以改为2个ギア与油樽的连锁组合，同样可以凑够15Hit。

## Q080 ヴァ-ジルの落日

**过关条件** 用含4次空中命中的连锁攻击击败敌人

**报酬条件**

| 报酬 | 条件 |
|---|---|
| チャ-ジキック | 用含4次空中命中的连锁攻击击败敌人 |
| サンダ-ジャベリン☆ | 一套连击中用ビッグスイング击中敌人2次 |
| ア-ネストセット | 操作アリシア获得远距离连锁奖励后捕获敌人 |

**敌人情报**

| 名称 | 职业 | 耐性 | 无效 | 能力 | 弱点 |
|---|---|---|---|---|---|
| 漆黑のア-ネスト | 漆黑の骑士 | 岩石/天花板区域/墙壁区域/包夹身体/地面区域/踢技 | – | 周围警戒/段差移动 | – |

### 攻略要点

本关最为麻烦的是过关条件，需要用上含4次空中命中的连锁。敌人几乎对所有陷阱都有耐性，起手陷阱只能在デルタホ-ス与デルタホ-スロデオ内二选一。尽可能利用场景机关ビッグスイング来完成其中1到2次空中命中，再用空中拘束类陷阱配合击飞类陷阱以及发动即可直接出现1次空中命中的ライジングフロア来完成。像是デルタホ-ス→イビルシュ-ト、ハンギングチェ-ン→イビルナックル、ヘイキンダイ→クレ-ン等组合都能成功发动空中命中。搞明白过关条件的完成方法后，再来考虑报酬条件的问题。利用强制击飞类陷阱把敌人打上场景机关ビッグスイング并不是什么难题，本关的难点在第3个报酬条件。要获得远距离攻击奖励，必须是在距离起手陷阱10格以外的位置用连锁陷阱击中敌人，考虑到捕获机关ファニ-バル-ン的位置，起手的位置就很有限了。最好在房间右上的角落里起手，以右上→左上→左下→ファニ-バル-ン的顺序来移动。最后再用イビルアッパ-把敌人打进捕获机关中。当然了，这套连锁中还不能忘了设置4次空中命中。

由于敌人血量极高，需要用2套连击才能击杀，要获得S评价所需ARK数值倒是没什么太大的难度，第一套连击可以用上场景机关火药樽，第二套直接使用上述可完成第3个报酬条件的连锁攻击，并用上手头12个陷阱即可。

## Q082 刻命の果てへ

**过关条件** 用含イビルシュ-ト在内的连锁攻击击败敌人

**报酬条件**

| 报酬 | 条件 |
|---|---|
| スエゾ- | 用含イビルシュ-ト在内的连锁攻击击败敌人 |
| イビルアッパ-☆ | 使4个黑の火柱全部击中敌人 |
| スノ-ボ-ル☆ | 用バブルヘッド获得远距离连锁奖励 |

**敌人情报**

| 名称 | 职业 | 耐性 | 无效 | 能力 | 弱点 |
|---|---|---|---|---|---|
| 赤き血のネイト | 槌骑士 | – | 飞行道具/包夹身体 | 地震 | 墙壁区域/地面区域 |
| 热き血のアネット | 冰魔术师 | – | 冰状态 | 冰属性攻击 | – |

### 攻略要点

过关条件提及的陷阱イビルシュ-ト需要在Q100获得，在完成Q100后再回来攻略本关吧。实际上本关的报酬条件难度不高，远距离连锁需要在起手陷阱10格之外的位置进行连锁攻击，利用ヒュ-マンキャノン→イビルシュ-ト→バブルヘッド的顺序发动陷阱，就可以把敌人远远送到对角线尽头，轻松完成条件。至于第2个报酬条件，并未要求在一套连击内完成，只需要用强制移动类陷阱分别把敌人打上4个黑の火柱就可以了。



要想获得S评价，本关需要积极利用场景内的一系列魔神机关，配合上黑の火柱就更完美了。在4个黑の火柱都完成命中后，优先考虑把敌人送去魔神の右手，由于魔神の右手无法击中躺倒的敌人，需要利用陷阱使敌人站立。之后按照魔神の右手→魔神の左手→魔神の左足→魔神の右足→魔神の颜的思路来完成连锁攻击即可获得高ARK数值。

## Q081 アレハンドの终焉

**过关条件** 不让敌人逃走并击败敌人

**报酬条件**

| 报酬 | 条件 |
|---|---|
| ロデオホ-スJET | 击败所有敌人 |
| ガラハセット | 一套连击内用サマ-ソルトキック发动2次空中命中 |
| 斧骑士セット | 一套连击内用2个一角兽の角击中敌人 |

**敌人情报**

| 名称 | 职业 | 耐性 | 无效 | 能力 | 弱点 |
|---|---|---|---|---|---|
| 欲望のガラハ | 强欲施政官 | – | – | 体力回复 | – |

### 攻略要点

又是敌人逃走的关卡，但只要操作角色靠近敌人，敌人会优先攻击操作角色，使用报酬条件提及的技能サマ-ソルトキック就能有效阻止敌人逃走。第2个报酬条件只需要用空中拘束类陷阱バブルヘッド、ハンギングチェ-ン等定位后，再发动技能サマ-ソルトキック踢上去就能完成。而要完成第3个报酬条件，同样用サマ-ソルトキック直接把敌人踢上场景机关一角兽の角即可，第2和第3个报酬条件完全可以用一套连锁攻击完成，基本思路为把敌人移动到一角兽の角下方后，用ハンギングチェ-ン做空中拘束，再发动サマ-ソルトキック踢上一角兽の角。一套连锁内完成2次上述操作，就能一次完成所有报酬条件。

本关场景机关很多，S评价也不难完成。这个场景在前面的关卡已经接触过很多次了，比较保险的方法是更换操作角色为レイナ，全程以技能时空石阻止敌人逃走，使用手头12个陷阱并考虑利用场景机关ヒ-トオックス→一角兽の角→シャンデリア的方法即可轻松达成。

## Q083 黄金兵团-2

**过关条件** 用ツリテンジョウ同时击中3人后，击败所有敌人

**报酬条件**

| 报酬 | 条件 |
|---|---|
| ショックウエ-ブ | 用ツリテンジョウ同时击中3人 |
| 冰结兵セット–男 | 用ヘルジャッジメント同时击中3人 |
| ツリテンジョウ☆ | 引火至オイルブレス并使3名敌人卷入爆炸中 |

**敌人情报**

| 名称 | 职业 | 耐性 | 无效 | 能力 | 弱点 |
|---|---|---|---|---|---|
| 细心のウイル | 枪骑士 | 岩石/墙壁区域 | 飞行道具/包夹身体/踢技/吸引状态 | – | 天花板区域 |
| 知略のレナ-ド | 斧骑士 | 岩石/墙壁区域 | 飞行道具/包夹身体/踢技/吸引状态 | – | 地面区域 |
| 皮肉屋のペドロ | 骑士长 | 岩石/墙壁区域 | 飞行道具/包夹身体 | – | 岩石/墙壁区域 |

### 攻略要点

本关首先得破坏敌人的铠甲，否则无法用吸引陷阱バキュ-ムフロア把敌人集中在一起。在破甲后，用バキュ-ムフロア→ツリテンジョウ同时击中3人，确保完成过关条件后再去考虑报酬条件。只要能维持3人集中的状态，就不难完成第2与第3个报酬条件。バキュ-ムフロア→ツリテンジョウ→ヘルジャッジメント可以完成第2个报酬条件，バキュ-ムフロア→ツリテンジョウ→オイルブレス→ヘルファイア-可以完成第3个报酬条件。玩家也可根据实际情况调整连锁的布置。

S评价同样要优先考虑破甲并完成过关条件，用バキュ-ムフロア→ツリテンジョウ的方法同时击中3人后，就可以用3套连击分别击败3人，获得更高的ARK数值了。路线可以考虑场景机关ギア→洗车装置→工具立て的关系位置，收尾补上高倍率陷阱タライ更为保险。

## Q084 カサンドラの消灭

**过关条件** 破甲2次并击败フリ–ゼ

**报酬条件**

| 报酬 | 条件 |
|---|---|
| ヘルファイア– | 破坏フリ–ゼ的铠甲2次 |
| フリ–ゼセット | 一套连击内用2个ギア与灼热スチ–ム击中敌人 |
| 重装骑士セット | 操作レグリナ并使所有场景机关都击中敌人 |

**敌人情报**

| 名称 | 职业 | 耐性 | 无效 | 能力 | 弱点 |
|---|---|---|---|---|---|
| 叛逆のフリ–ゼ | 叛逆の女战士 | 岩石/天花板区域/飞行道具/墙壁区域/包夹身体/地面区域 | 头部覆盖/炎状态/电状态/冰状态 | 全属性攻击 | ①天花板区域/包夹身体 ②岩石/飞行道具/墙壁区域 |

### 攻略要点

作为前作的最终BOSS，本关敌人拥有让人瞠目结舌的诸多耐性与极高的攻击力。开始关卡后什么都不用想，破甲才是最重要的。只要拥有强行破甲的陷阱メルトスライム与ダツイクロ–ゼット就可以轻松完成2次破甲，如果玩家手头没有这2个陷阱，就按照弱点提示耐心操作吧。由于敌人耐性过多，利用デルタホ–ス或デルタホ–スロデオ做起手陷阱是每一套连击的关键。然而敌人的攻击动作过于迅猛，起手陷阱难以命中，这关最好装备踢技技能或致缓技能，便于调整敌人位置。2次破甲之后，敌人的血量还比较充足，之后就可以考虑如何完成第2或第3个报酬条件了。第2个报酬条件只需考虑场景机关ギア→ギア→灼热スチ–ム的位置关系即可完成。难点在于第3个报酬条件，整个房间共有9个场景机关，以ギア（角落位置）→发电机の针（需碰触机关发动）→スパ–クチエ–ン（右下）→ギア（中央）→巨大发电机→スパ–クチエ–ン（左下）→スパ–クチエ–ン→（左上）→スパ–クチエ–ン（右上）→灼热スチ–ム的顺序来考虑陷阱配置应该是最顺畅的，其中可以分为数次来完成，敌人的血量也能经受3次以上的连锁攻击。其中尤其需要注意的是，敌人在命中场景机关スパ–クチエ–ン3次后，就需要碰触开关来进行充电，而充电时间较长，因此是不可能在一套连击内把4个スパ–クチエ–ン都命中的。考虑连锁方式时应合理分配这4个スパ–クチエ–ン。

只要在完成第3个报酬条件的同时尽可能把手头所有陷阱都用上，就能获得S评价所需的ARK数值了。

## Q085 异端审问-3

**过关条件** 用含ロデオホ–スJET在内的连锁攻击击败敌人

**报酬条件**

| 报酬 | 条件 |
|---|---|
| 踏みにじり | 用含ロデオホ–スJET在内的连锁攻击击败敌人 |
| ライラセット | 用含ロデオホ–スJET与デルタホ–スロデオ在内的连锁攻击击败敌人 |
| スロ–タ–フアン☆ | 一套连击内使敌人坐上2个电气椅子 |

**敌人情报**

| 名称 | 职业 | 耐性 | 无效 | 能力 | 弱点 |
|---|---|---|---|---|---|
| 异端审问官ライラ | 异端审问官 | – | 飞行道具/包夹身体 | 体力回复 | 地面区域/电状态 |

### 攻略要点

曾经让无数前作玩家发出哀嚎的敌人，这次经过官方调整后，显然弱化了不少。当然稍不注意还是有可能被敌人扫射至死。ロデオホ–スJET与デルタホ–スロデオ本就是性能优秀的强制移动类陷阱，加上前面关卡已经积累了不少经验，这次就不再赘述如何去配置连锁陷阱了。本关的难点其实是如何在回避敌人暴雨般攻击的同时把敌人诱导至起手陷阱的位置。装上技能オ–トディフェンス进行自动回避会简单一些，但在攻略S评价时还是需要手动躲避。建议利用审判の刃的高台，形成攻击死角。

与相同场景的关卡一样，S评价可以积极利用场景机关。配置连锁攻击时考虑场景机关审判の刃→2个电气椅子→拷问水车的位置关系即可。

## Q086 终末军团-2

**过关条件** 击败所有敌人

**报酬条件**

| 报酬 | 条件 |
|---|---|
| フォ–ルニ–ドル | 击败所有敌人 |
| 雷魔术师セット–男 | 用スノ–ボ–ル卷入3名敌人 |
| フォ–ルニ–ドル☆ | 一套连击内用火药樽与拷问水车击中敌人，再以钢のクロムダイル给予致命一击 |

**敌人情报**

| 名称 | 职业 | 耐性 | 无效 | 能力 | 弱点 |
|---|---|---|---|---|---|
| 死相のシエリル | ガス兵 | – | 头部覆盖/瓦斯状态 | 致缓攻击 | – |
| 落雷のダニ– | 雷魔术师 | – | 电状态 | 雷属性攻击 | – |
| 破灭のマ–シャル | 暗杀者 | 地面区域 | – | 段差移动 | – |

### 攻略要点

本关所有敌人都拥有远距离攻击的能力，把操作角色更换为レイナ可自动回避部分攻击。第2个报酬条件只需要用バキュ–ムフロア→スノ–ボ–ル的陷阱组合即可完成，当然了，集中本关敌人是需要一定技巧的，建议使用时空石与フロストウエ–ブ这2个技能来调整敌人位置。第3个报酬条件的难点在于计算敌人血量，敌人血量都不太高，最好在快速击杀其中2人后，再用剩下的满血敌人来完成条件。光是3个场景机关火药樽→拷问水车→钢のクロムダイル的伤害就足以让敌人血量清零，因此在连锁的过程中尽量不要用衔接陷阱对敌人造成太多伤害。同时场景机关钢のクロムダイル会一直在水道内移动，在它抵达敌人所在位置前最好用拘束时间较长的バブルヘッド等陷阱来定位。

攻略S评价时可以完全无视报酬条件，只考虑如何用高Hit连锁攻击获取高ARK数值。由于3名敌人都会使用远距离攻击，常常在对1名敌人进行连锁攻击时受到其他敌人的骚扰，因此依旧推荐拥有自动回避天赋的レイナ来进行攻略。只要碰触开关闭水门，水道的鳄鱼钢のクロムダイル就无法四处移动。比起位置不安定的钢のクロムダイル，还是考虑利用场景机关落ちる泷→拷问水车进行连锁攻击为佳。

## Q087 恶梦-5

**过关条件** 击败所有敌人

**报酬条件**

| 报酬 | 条件 |
|---|---|
| チュウシャキ☆ | 获得2次高空坠落奖励 |
| ムシメガネ☆ | 用ムシメガネ给予敌人致命一击 |
| ネンチャクフロア☆ | 使ネンチャクフロア同时击中3名敌人 |

**敌人情报**

| 名称 | 职业 | 耐性 | 无效 | 能力 | 弱点 |
|---|---|---|---|---|---|
| セレブのカオルコ | 运动部（女） | – | – | – | 天花板区域/地面区域 |
| ライン际のケン | 运动部（男） | – | – | – | 飞行道具 |
| 涅槃のタカシ | 刻明馆学院（男） | – | – | – | 墙壁区域 |
| 硬派のリュウ | 刻明馆学院（男） | – | – | – | 飞行道具 |
| 学院の女王レイラ | 刻明馆学院（女） | – | – | – | 地面区域/炎状态 |

### 攻略要点

本关的报酬条件还是比较简单的，由于敌人数量多，可以反复尝试。第1个报酬条件提及的的高空坠落奖励，只需要发动陷阱ライジングフロア2次就能直接获得。第2个报酬条件需要计算血量，所幸ムシメガネ的攻击力有40，用来收尾卓卓有余，难点在于ムシメガネ的发动时间比较久，建议先在隔壁格子用拘束类陷阱定位敌人，发动ムシメガネ之后补上一个踢技，使陷阱准确命中。第3个报酬条件可以利用吸引类陷阱バキュ–ムフロア集中3名敌人后统一击飞，在落地位置发动ネンチャクフロア即可。

本关敌人数量众多，S评价所需的ARK数值却很低。利用熟悉的场景机关回转ジャングルジム→らせん滑り台即可轻松完成。

## Q088 レイナ-3

**过关条件** 用トゥ–ムスト–给予レイナ致命一击

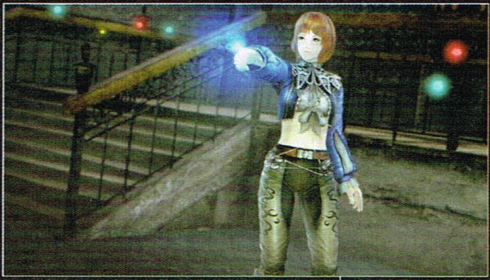
**报酬条件**

| 报酬 | 条件 |
| --- | --- |
| レイナ | 用トゥ–ムスト–给予レイナ致命一击 |
| サツジンゴマ☆ | 用サツジンゴマ击中敌人 |
| サンダ–ジャベリン | 用含バナナノカワ在内的连锁攻击击败敌人 |

**敌人情报**

| 名称 | 职业 | 耐性 | 无效 | 能力 | 弱点 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 悲剧の姫レイナ | 悲剧の姫 | – | – | – | 岩石 |

**攻略要点**



不安定要素是一直移动的场景机关天空のビヒモス，最好在开始关卡后立刻碰触场景中央的开关，让它停在某个位置。

S评价需注意完成过关条件，用トゥ–ムスト–给予レイナ致命一击后追加一系列的后续连锁。考虑场景机关工具立て→红莲魔导汽车的位置关系，用上手头所有机关即可获得高ARK数值。

レイナ的血量与防御都不高，需要准确计算血量才能完成过关条件。トゥ–ムスト–的攻击力为44，伤害较高，用来造成致命伤害还是比较简单的。惟一的

## Q089 アリシア-3

**过关条件** 用含チャ–ジキック在内的连锁攻击击败アリシア

**报酬条件**

| 报酬 | 条件 |
| --- | --- |
| アリシア | 用含チャ–ジキック在内的连锁攻击击败敌人 |
| オ–トヒ–ル | 用含イビルアッパ–在内的连锁攻击击败敌人 |
| アルデバラン☆ | 用含スイングアンカ–与レ–ルフック在内的连锁攻击击败敌人 |

**敌人情报**

| 名称 | 职业 | 耐性 | 无效 | 能力 | 弱点 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 烙印の姫アリシア | 烙印の姫 | – | 吸引状态 | – | 岩石 |

**攻略要点**

技能チャ–ジキック击飞敌人后，落点容易出现偏差，推荐用来做连锁攻击的收尾。只要在最后用バブルヘッド等拘束类陷阱定位敌人后，再发动チャ–ジキック就可以了。而报酬条件中提及的3个陷阱イビルアッパ–、スイングアンカ–与レ–ルフック的性能都相当优秀，可以直接融入一套连锁攻击之中。连锁攻击的布置可以考虑2个场景机关ルミナスパネル的位置关系，最后用バブルヘッド→技能チャ–ジキック做收尾即可。

只需要在一套连击内完成上述的所有内容，就能获得S评价所需的ARK数值。

## Q090 ダ–クサイドへ

**过关条件** 用ナイト メアヒ–ル给予ヴェルギリエ致命一击

**报酬条件**

| 报酬 | 条件 |
| --- | --- |
| アングリ–ショット | 用ナイト メアヒ–ル给予ヴェルギリエ致命一击 |
| イビルスタンプ☆ | 用イビルスタンプ击中敌人 |
| スエゾ–☆ | 用含3个以上场景机关在内的连锁攻击击败敌人 |

**敌人情报**

| 名称 | 职业 | 耐性 | 无效 | 能力 | 弱点 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 恶梦の姫ヴェルギリエ | 恶梦の姫 | 踢技 | 吸引状态 | – | 岩石 |

**攻略要点**

本关是比较简单的关卡，过关条件所需的陷阱ナイト メアヒ–ル攻击力有65之高，可以轻松计算出敌人的剩余血量。而ナイト メアヒ–ル需要在完成Q100的报酬条件后才能获得。イビルスタンプ也是个性能优秀的陷阱，可以随意布置于连锁攻击的任意位置。第3个报酬条件可以考虑场景机关移动する椅子→移动する椅子→水槽的位置关系，再用上手头的12个陷阱，理应获得S评价所需的高ARK数值。

## Q091 メギド教団の衰亡

**过关条件** 用踏みにじり给予敌人致命一击

**报酬条件**

| 报酬 | 条件 |
| --- | --- |
| イビルスタンプ | 用踏みにじり给予敌人致命一击 |
| イビルアッパ– | 用含魔神の右足与魔神の左足在内的连锁攻击击败敌人 |
| イヴリンセット | 用魔神の颜击中敌人 |

**敌人情报**

| 名称 | 职业 | 耐性 | 无效 | 能力 | 弱点 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 终末のイヴリン | 终末の魔术师 | 包夹身体/地面区域 | 炎状态/电状态/冰状态 | – | 岩石/地面区域/墙壁区域 |

**攻略要点**

本关的报酬条件看起来不太困难，但由于过关条件提及的技能踏みにじり的攻击力太低，导致本关对敌人血量的计算十分严苛。而且踏みにじり只能对已经倒地的敌人使用，前置陷阱或技能必须使敌人倒地。为了确保能够完成，建议带上倒地技能ストンピング配合使用，在连锁的中途以ストンピング→踏みにじり给予敌人致命一击。场景机关魔神の颜需要在魔神の右手、魔神の左手、魔神の左足与魔神の右足的魔法阵全部激活一次后才能发动，为了完成第3个报酬条件，必须在连锁中诱导敌人把两手两脚先行启动。

S评价的难点同样在于过关条件。在关卡开始后，首先用ダツイクロ–ゼット等可以强行破甲的陷阱给敌人破甲，之后可以考虑场景机关魔神の右手→魔神の左手→魔神の左足→魔神の右足→魔神の颜的位置关系来配置陷阱，中途落地时使用能让敌人处于站立姿态的拘束类陷阱，再接上ストンピング→踏みにじり即可。切记在事前计算陷阱攻击伤害，以防最后功亏一篑。

## Q092 かなた

**过关条件** 用含ム–ビングチェア在内的5Hit以上的连锁攻击击败冬野かなた

**报酬条件**

| 报酬 | 条件 |
| --- | --- |
| ム–ビングチェア☆ | 用含ム–ビングチェア在内的5Hit以上的连锁攻击击败敌人 |
| ナイトメアブレイク | 用含手术台在内的7Hit以上的连锁攻击击败敌人 |
| 医疗スタッフセット–女 | 用含チュウシャキ在内的7Hit以上的连锁攻击击败敌人 |

**敌人情报**

| 名称 | 职业 | 耐性 | 无效 | 能力 | 弱点 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 冬野かなた | みかげ劳灾病院?患者 | – | 吸引状态 | – | 岩石 |

**攻略要点**

尽管不是历代主角，却同样能使用陷阱与技能的女高中生敌人。过关条件所写的“ム–ビングチェア”是个陷阱，完成Q068后获得，能强行使敌人移动至墙边。完成Q073后获得的陷阱サ–キュラ–ソ–可以在一次发动后拿到4Hit，拥有这个陷阱后，本关的报酬条件就不再困难了。チュウシャキ这个陷阱性能不错，直接融入连锁攻击即可。考虑场景机关移动する椅子（左上）→移动する椅子（左下）→手术台的位置关系，在移动する椅子（左下）→手术台过程中插入陷阱ム–ビングチェア即可。

本关的S评价所需ARK数值十分高，最好把3个高倍率的移动する椅子全部用上。起手陷阱设置在场景中下方的水槽附近，考虑水槽→移动する椅子→移动する椅子→移动する椅子的位置关系来组合连锁攻击。别忘了中间需要有陷阱ムービングチェア，还要记得在第15Hit使用高倍率陷阱タライ确保高ARK数值。如果敌人还有一定血量，可以在タライ之后再追加后续的连锁攻击，但后续连锁是无法获得ARK数值的。



## Q093 悲剧への归还

**过关条件** 用含スエゾ–在内的连锁攻击击败敌人

**报酬条件**

| 报酬 | 条件 |
|---|---|
| イビルナックル | 用含スエゾ–在内的连锁攻击击败敌人 |
| イビルナックル☆ | 一套连击内用スエゾ–击中敌人2次 |
| ロデオホ–スJET | 用含アルデバラン在内的连锁攻击击败敌人 |

**敌人情报**

| 名称 | 职业 | 耐性 | 无效 | 能力 | 弱点 |
|---|---|---|---|---|---|
| 面食いのバ–ト | 突击兵长 | – | – | – | – |
| 忠实なるビリ– | 巨汉战士 | 岩石/墙壁区域 | 吸引状态 | – | – |

**攻略要点**

完成Q082就会获得陷阱スエゾ–，发动陷阱后スエゾ–会在原地跳动，只要把敌人固定在墙角这种无法随意被击飞的位置就可以连续击中4次左右，完成第2个报酬条件。用过スエゾ–之后，再找个位置发动アルデバラン即可。

S评价不需要想得太复杂，只利用场景机关からくり时计就差不多了。关键在スエゾ–必须在墙角发动才能确保敌人位置不变，能选择的路线也随之变少。スエゾ–发动完毕后，利用强制移动陷阱把敌人送上からくり时计，落地后再继续连锁攻击直到达成15hit为止。用相同的连锁击中2名敌人即可获得高ARK数值。

## Q094 里切りのない世界

**过关条件** 用含イビルナックル在内的连锁攻击击败敌人

**报酬条件**

| 报酬 | 条件 |
|---|---|
| パワ–ア–ム | 用含イビルナックル在内的连锁攻击击败敌人 |
| プロテクション | 用含2个落ちる泷在内的连锁攻击击败敌人 |
| サ–キュラ–ソ–☆ | 用能获得远距离连锁奖励的连锁攻击击败敌人 |

**敌人情报**

| 名称 | 职业 | 耐性 | 无效 | 能力 | 弱点 |
|---|---|---|---|---|---|
| 敬虔なピエ–ル | 剑骑士 | – | 飞行道具/包夹身体 | – | 墙壁区域 |
| 幸运なイングリッド | 铳骑士 | – | 飞行道具/包夹身体 | – | 岩石/电状态 |

**攻略要点**

本关需先完成Q093的报酬条件，陷阱イビルナックル能够把敌人强制移动到墙边，正好可以拿来完成第3个报酬条件。难点在于第2个报酬条件，把敌人送上落ちる泷高处并落下后，立刻用远距离强制移动陷阱把敌人送到对面即可。问题是如果把敌人直接击飞至落ちる泷中并倒地，会无法发动机关效果，用トイハンマ–或クレ–ン这种维持站立姿态移动1格的陷阱才能确保场景机关落ちる泷发动效果。

S评价可以考虑场景机关ルミナスパネル→ルミナスパネル→落ちる泷→落ちる泷的位置关系来布置陷阱，注意不要忘了陷阱イビルナックル即可。

## Q095 レグリナ-3

**过关条件** 用含打ち上げる床与大骑士像的连锁攻击击败レグリナ

**报酬条件**

| 报酬 | 条件 |
|---|---|
| バブルヘッド☆ | 用含打ち上げる床与大骑士像的连锁攻击击败敌人 |
| フンスイトイレ☆ | 一套连击内含2个倒れる柱 |
| 关卡开放 | 用ナイトメアブレイク击中敌人 |

**敌人情报**

| 名称 | 职业 | 耐性 | 无效 | 能力 | 弱点 |
|---|---|---|---|---|---|
| 暗の姬レグリナ | 暗の姬 | 踢技 | 吸引状态 | – | 岩石 |

**攻略要点**

由于敌人レグリナ所使用的陷阱也会弄倒场景机关倒れる柱，攻略第2个报酬条件时应该尽可能快地击败敌人。为此，可以使用技能来调整位置并诱导敌人至起手陷阱的所在位置。基本从Q080开始，所有关卡都很有难度。第2个报酬条件要求连击内有2个倒れる柱击中敌人，使用スイングハンマ–等陷阱可以撞倒柱子，但柱子倒下会花费一定时间，因此需要前置一个拘束时间长的陷阱才能接上连锁。敌人碰触打ち上げる床时若面向高台，就能直接跳上大骑士像所在的平台，之后调整敌人位置并碰触开关，发动大骑士像的剑即可完成过关条件。技能ナイトメアブレイク可以不包含在击败敌人的连锁内，另外击中即可。

本关要获得S评价需积极利用场景机关，可以从右边的倒れる柱开始连锁，考虑倒れる柱→倒れる柱→打ち上げる床→大骑士像的位置关系并达到15Hit即可获得高ARK数值。



## Q096 永远の眠り

**过关条件** 击败冬野かなた

**报酬条件**

| 报酬 | 条件 |
|---|---|
| 冬野かなた（制服） | 击败冬野かなた |
| ペインストライク | 一套连击内含3个以上的踢技技能 |
| パワ–キック | 用所有场景机关击中敌人 |

**敌人情报**

| 名称 | 职业 | 耐性 | 无效 | 能力 | 弱点 |
|---|---|---|---|---|---|
| 冬野かなた | みかげ劳灾病院?患者 | – | 吸引状态 | – | 岩石 |

**攻略要点**

要在一套高Hit连锁攻击中插入3个踢技是非常困难的，因此在攻略第2个报酬条件时最好用一套单纯的踢技连锁来完成，拘束陷阱→キック→ライジングキック→キック即可。本关难点在于第3个报酬条件，场景内共有7个机关，考虑回转ジャングルジム→らせん滑り台→回转ジャングルジム→ブランコ→スプリングパンダ→スプリングクマ→シ–ソ–→滑り台的位置关系来设置陷阱为佳。注意登上らせん滑り台时除了利用回转ジャングルジム外，也可以用ウォッシュトイレ把敌人强行送到高点。考虑到敌人的血量，完成第3个报酬条件时最好不要用超过2套的连锁攻击。

S评价不需要考虑所有场景机关，把シ–ソ–和滑り台这两个比较麻烦的机关去掉，最后用高倍率陷阱タライ来收尾就能获得高ARK数值。

## Q097 虫毒の果实

**过关条件** 在3套陷阱连锁内捕获レグリナ

**报酬条件**

| 报酬 | 条件 |
|---|---|
| イビルシュ－ト | 在3套陷阱连锁内捕获レグリナ |
| ダツイクロ－ゼット☆ | 一套连击内含灼热スチ－ム与工具立て |
| サムライ武器セット | 一套连击内含红莲魔道汽车与天空のビヒモス |

**敌人情报**

| 名称 | 职业 | 耐性 | 无效 | 能力 | 弱点 |
|---|---|---|---|---|---|
| 暗の姬レグリナ | 暗の姬 | 踢技 | 吸引状态 | – | 岩石 |

### 攻略要点

首先解释一下本关的过关条件，所谓的“3套陷阱连锁”指的是3套连锁攻击，玩家需要在3套连锁攻击内把レグリナ捕获。至于第2和第3报酬条件看似困难，实则难度不高，因为レグリナ拥有自动回复的天赋能力，攻击过后等待一段时间就会自动回满血量。首先灼热スチ－ム与工具立て的位置关系比较简单，可以轻松解决第2个报酬条件，之后再去完成比较麻烦的第3个条件。开始关卡后碰触中央的开关使不停移动的场景机关天空のビヒモス停在轨道旁的某个位置，然后用バブルヘッド等拘束时间长的陷阱定位敌人，等敌人被ヒビモスのアンカ－击中后，再用设置在地面的ヘルファイア－等强制移动类陷阱把敌人打上驶过的红莲魔导汽车即可。注意这里如果使用设置于天花板的陷阱，会因为被天空のビヒモス挡住而无法成功发动。最后当然需要一套能够把敌人打至残血并捕获的连锁攻击，配置可考虑场景机关工具立て→灼热スチ－ム→潜水艇的位置，需要用ヒュ－マンキャノン等能把敌人击向高处的陷阱才能把敌人顺利送进捕获机关内。

由于レグリナ会自动回血，完全可以使用3套低伤害连锁攻击来积累ARK数值，本关要获得S评价还是比较简单的。不要忘了在第3套连锁攻击时捕获レグリナ。



## Q098 目觉めぬ梦

**过关条件** 用含イビルシュ－ト在内的连锁攻击击败敌人

**报酬条件**

| 报酬 | 条件 |
|---|---|
| オオダマコロガシ☆ | 用含イビルシュ－ト在内的连锁攻击击败敌人 |
| 冬野かなた（体操服） | 用ダツイクロ－ゼット给予敌人致命一击 |
| ナイト メアヒ－ル☆ | 用含チャ－ジキック在内的连锁攻击击败敌人 |

**敌人情报**

| 名称 | 职业 | 耐性 | 无效 | 能力 | 弱点 |
|---|---|---|---|---|---|
| 手练手管のシノブ | 医疗スタッフ（女） | – | – | – | 飞行道具/炎状态 |
| 丘サ－ファ－のテツ | 医疗スタッフ（男） | – | – | – | 飞行道具/地面区域 |
| 涅槃のタカシ | 刻明馆学院（男） | – | – | – | 墙壁区域 |
| 委员长のアオイ | 刻明馆学院（女） | – | – | – | 地面区域/天花板区域 |
| 学院の女王レイラ | 刻明馆学院（女） | – | – | – | 地面区域/炎状态 |

### 攻略要点

本关过关必要的陷阱需要完成Q097才能获得。这是最终战前让玩家调节心情的简单关卡，惟一需要注意的就是限制时间，如果用高Hit连锁攻击击败每名敌人，可能会出现时间不够的情况，其中一两人就随便解决掉吧。另外由于陷阱ダツイクロ－ゼット的攻击力不高，需要仔细计算血量，用イビルシュ－ト→ダツイクロ－ゼット的组合就能在搞定第2个报酬条件的同时完成过关条件。完成上述的操作后，可以在敌人的落地位置追加拘束类陷阱，补上一脚踢技チャ－ジキック，即可完成第3个报酬条件。

由于人数众多，场景机关也便于组合连锁攻击，本关的S评价只需要注意利用3个高倍率的场景机关移动する椅子就能轻松完成。

## Q099 最后の生贽

**过关条件** 用含魔神の颜在内的连锁攻击击败レグリナ

**报酬条件**

| 报酬 | 条件 |
|---|---|
| レグリナ | 用含魔神の颜在内的连锁攻击击败敌人 |
| カウンタ－キック | 用所有场景机关击中敌人 |
| ブラックホ－ル☆ | 一套连击内用4个黑の火柱击中敌人 |

**敌人情报**

| 名称 | 职业 | 耐性 | 无效 | 能力 | 弱点 |
|---|---|---|---|---|---|
| 暗の姬レグリナ | 暗の姬 | 踢技 | 吸引状态 | – | 岩石 |

### 攻略要点

作为压轴之一的前代主角暗黑公主レグリナ，不但会用技能回避陷阱，还能发动大范围的陷阱攻击玩家的操作角色。一旦被レグリナ的陷阱击中，很可能一直被连击直至死亡，千万要注意回避攻击。过关条件要求使用场景机关魔神の颜，如果不首先破甲，吸引类机关魔神の颜是无法击中レグリナ的，因此本关需要优先考虑敌人的破甲。关于第2个报酬条件，本关场景共有9个场景机关，建议在破甲后考虑场景机关黑の火柱（右上）→黑の火柱（右下）→黑の火柱（左下）→黑の火柱（左上）→魔神の右手→魔神の左手→魔神の左足→魔神の右足→魔神の颜的位置关系来配置陷阱。只要能在一套连击内用所有场景机关击中敌人，自然而然就能获得本关的S评价了。

## Q100 恶梦の彼方へ

**过关条件** 用ナイト メアブレイク给予ヴェルギリエ致命一击

**报酬条件**

| 报酬 | 条件 |
|---|---|
| ナイト メアヒ－ル | 用ナイト メアブレイク给予敌人致命一击 |
| リカバリ－ | 破坏敌人的铠甲 |
| イビルシュ－ト | 一套连击内含3次踢技技能 |

**敌人情报**

| 名称 | 职业 | 耐性 | 无效 | 能力 | 弱点 |
|---|---|---|---|---|---|
| 恶梦の姬ヴェルギリエ | 恶梦の姬 | 踢技 | 吸引状态 | – | 岩石 |

### 攻略要点

本关场景与Q099相同，但并没有必须使用场景机关魔神の颜的要求，连锁攻击的配置完全可以参考Q099的那一套，但需要严格计算敌人血量并用ナイト メアブレイク给予敌人致命一击。而且，由于其中一个技能必须装备过关条件要求的ナイト メアブレイク，因此操作角色只能携带一个踢技技能，在连锁中趁机踢3次才能完成第3个报酬条件。建议携带サマ－ソルト キック或ライジングキック这类可以确保敌人落点的踢技。需要注意的是，只有操作角色自身还保有铠甲的情况下，技能ナイト メアブレイク才能对敌人产生伤害，也就是说一次战斗只能使用一次。并且在用ナイト メアブレイク给予致命一击后敌人位置不会改变，需立刻发动后续陷阱，否则有可能断连。

要想获得本关的S评价，可以考虑Q099也提过的场景机关位置关系，只要在中途及时补一个致命的ナイト メアブレイク，就可以用几乎一模一样的方法打出高ARK数值，完成任务模式的最后一个关卡。



# 附录

※每个陷阱都有一个强化版，列表中带☆号的内容为强化后的陷阱特性。

## 天花板类陷阱列表

| 名称 | 攻击力 | ARK倍率 | 蓄力时间 | 系统值 | 杀伤形式/异常状态 | 特殊效果 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| メガロック | 50 | 0.9/☆1.1 | 8秒 | 华丽70 | 岩石 | 贯通/☆ARK RATE UP |
| アイアンボール | 60 | 0.8 | 10秒 | 华丽80 | 岩石 | 贯通/强制移动4格/反射2次/☆LONG RANGE HIT UP |
| フレアロック | 65 | 0.7 | 8秒 | 华丽75 | 岩石、炎状态 | 贯通/炎状态/☆CORE HIT UP |
| スノーボール | 20 | 1.1/☆1.3 | 9秒 | 屈辱55 | 岩石 | 卷入/☆ARK RATE UP |
| スパイクボール | 70 | 0.7 | 11秒 | 残虐90 | 岩石 | 卷入/☆AERIAL HIT UP |
| オオダマコロガシ | 10 | 1.2 | 8秒 | 华丽90 | 岩石 | 强制移动1格/☆LONG RANGE HIT UP |
| スエゾー | 70 | 1.0/☆1.2 | 15秒 | 屈辱50 | 岩石 | 强制移动5格/☆ARK RATE UP |
| タライ | 7 | 2.4 | 3秒 | 屈辱90 | 愤怒状态 | 愤怒状态/☆CORE HIT UP |
| カビン | 1 | 1 | 3秒 | 华丽70 | 头部覆盖 | 强制移动4格/☆CORE HIT UP |
| アブラカビン | 3/1（油） | 1.0/☆1.2 | 6秒 | 华丽65 | 头部覆盖 | 强制移动4格/油状态/☆ARK RATE UP |
| パンプキンマスク | 1 | 1 | 7秒 | 屈辱65 | 头部覆盖 | 强制移动4格/☆CORE HIT UP |
| アゴニーマスク | 45 | 0.9/☆1.1 | 6秒 | 残虐95 | 头部覆盖、电气状态 | 强制移动2格/电气状态/☆ARK RATE UP |
| スクリームフェイス | 5 | 1.9 | 4秒 | 屈辱60 | 头部覆盖 | 强制移动3格/☆JUST KILL UP |
| ホースヘッド | 3 | 1.4 | 6秒 | 屈辱80 | 头部覆盖 | 强制移动8格/☆CORE HIT UP |
| ジェノサイドアイ | 10/35（镭射光线） | 1.3 | 11秒 | 华丽65 | 头部覆盖 | 强制移动3格/☆CORE HIT UP |
| アルデバラン | 1 | 2.0/☆2.2 | 8秒 | 残虐60 | 头部覆盖 | バーサク/☆ARK RATE UP |
| ペンデュラム | 45 | 0.9 | 5秒 | 残虐60 | 天花板区域 | +冲击/强制移动3格/☆AERIAL HIT UP |
| スイングハンマー | 20 | 0.9/☆1.1 | 3秒 | 华丽55 | 天花板区域 | +冲击/强制移动4格/☆ARK RATE UP |
| スイングアンカー | 35 | 0.6 | 8秒 | 残虐80 | 天花板区域 | 卷入/☆JUST KILL UP |
| レールフック | 45 | 0.6 | 4秒 | 残虐85 | 天花板区域 | +冲击/强制移动至墙边RAPID CHAIN UP |
| イビルシュート | 35 | 0.8/☆1.0 | 8秒 | 华丽66 | – | +冲击/击飞至墙壁/防御力无视/☆ARK RATE UP |
| フォールニードル | 55 | 1 | 10秒 | 残虐70 | 天花板区域 | 防御力无视/☆CORE HIT UP |
| クレーン | 15 | 1.7/☆1.9 | 5秒 | 华丽85 | 天花板区域 | 拘束3秒/强制移动1格/☆ARK RATE UP |
| サーキュラーソー | 10 | 0.5 | 5秒 | 残虐75 | 天花板区域 | 强制移动2格/4段攻击/☆CORE HIT UP |
| トゥームストーン | 44 | 0.9 | 8秒 | 屈辱60 | 岩石 | ☆TOMB FINISH UP |
| ゴウモンシャリン | 30 | 0.8 | 6秒 | 残虐70 | 天花板区域 | 卷入/☆AERIAL HIT UP |
| メルトスライム | 15 | 1.6/☆1.8 | 4秒 | 屈辱60 | – | 强制破甲/拘束10秒/☆ARK RATE UP |
| サツジンゴマ | 40 | 0.9 | 9秒 | 残虐80 | 天花板区域 | +冲击/贯通/卷入/强制移动3格/☆LONG RANGE HIT UP |
| チャペル | 50 | 1.5 | 6秒 | 华丽75 | 天花板区域 | 追加攻击/☆JUST KILL UP |
| ツリテンジョウ | 45 | 1.2 | 9秒 | 屈辱60 | 天花板区域 | 2段攻击/防御力无视/☆RAPID CHAIN UP |
| ヘルジャッジメント | 55 | 1 | 11秒 | 残虐100 | 电气状态 | 强制移动3格/2段攻击/防御力无视/☆AERIAL HIT UP |
| ナイトメアヒール | 65 | 1.3 | 9秒 | 残虐65 | 天花板区域 | ☆ARK RATE UP |
| イビルスタンプ | 50 | 1.0/☆1.2 | 10秒 | 屈辱66 | – | 防御力无视/☆ARK RATE UP |
| メガバズソー | 35 | 0.8 | 6秒 | 残虐50 | 天花板区域 | +冲击/强制移动2格/☆LONG RANGE HIT UP |
| メガヨーヨー | 30 | 0.6 | 9秒 | 屈辱50 | – | +冲击/强制移动3格/☆JUST KILL UP |
| ムシメガネ | 40 | 1.8/☆2.0 | 4秒 | 华丽110 | 炎状态 | 炎状态/☆ARK RATE UP |

## 墙壁类陷阱列表

| 名称 | 攻击力 | ARK倍率 | 蓄力时间 | 系统值 | 杀伤形式/异常状态 | 特殊效果 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| アロースリット | 25 | 2.5/☆2.7 | 2秒 | 华丽90 | 飞行道具 | ☆ARK RATE UP |
| コールドアロー | 20 | 2 | 3秒 | 华丽75 | 冰状态、飞行道具 | 冰状态/☆CORE HIT UP |
| ファイアーボール | 35 | 1.8/☆2.0 | 3秒 | 华丽85 | 炎状态、飞行道具 | 沿地面移动/炎状态/☆ARK RATE UP |
| サンダージャベリン | 45 | 1.4/☆1.6 | 4秒 | 华丽95 | 电气状态、飞行道具 | 贯通/电气状态/☆ARK RATE UP |
| ガトリングアロー | 12 | 1 | 5秒 | 残虐55 | 飞行道具 | 5段攻击/☆LONG RANGE HIT UP |
| キラーバズソー | 30 | 1 | 4秒 | 残虐65 | 飞行道具 | +冲击/沿地面移动/击飞至墙壁/☆CORE HIT UP |
| ペッタンアロー | 3 | 0.7 | 5秒 | 屈辱70 | 飞行道具 | 拉至墙边/☆LONG RANGE HIT UP |
| フライングケーキ | 1 | 2 | 3秒 | 屈辱95 | – | 强制移动3格/☆LONG RANGE HIT UP |
| ヘルレーザー | 35 | 1.1 | 3秒 | 残虐65 | 电气状态、飞行道具 | 贯通/电气状态/☆LONG RANGE HIT UP |
| チュウシャキ | 20 | 1.4 | 2秒 | 华丽70 | 缓慢状态、飞行道具 | 致缓状态/强制移动1格/☆JUST KILL UP |
| ボールスパイカー | 5 | 1.6 | 3秒 | 华丽60 | 飞行道具 | 强制移动1格/3段攻击/☆CORE HIT UP |
| ローリングボム | 55 | 1.2 | 6秒 | 华丽100 | 炎状态 | +冲击/强制移动2格/炎状态/☆LONG RANGE HIT UP |
| プッシュウォール | 5 | 1.2 | 4秒 | 华丽65 | 墙壁区域 | 强制移动2格/☆CORE HIT UP |
| スマッシュウォール | 15 | 1.4 | 6秒 | 华丽70 | 墙壁区域 | +冲击/强制移动6格/☆RAPID CHAIN UP |
| サカサハリツケ | 35 | 1.2 | 10秒 | 残虐70 | 墙壁区域 | +冲击/强制移动2格/☆RAPID CHAIN UP |
| イビルナックル | 40 | 1.0/☆1.2 | 5秒 | 华丽66 | – | +冲击/击飞至墙壁/防御力无视/☆ARK RATE UP |
| スローガス | 3 | 0.7/☆0.9 | 8秒 | 华丽50 | 缓慢状态 | 致缓状态/引火/☆ARK RATE UP |
| オイルブレス | 5 | 1.4/☆1.6 | 6秒 | 屈辱65 | 油状态 | 油状态/引火/☆ARK RATE UP |
| トイハンマー | 7 | 1.3/☆1.5 | 5秒 | 屈辱70 | 墙壁区域 | 强制移动1格/☆ARK RATE UP |
| デスサイス | 50 | 0.9/☆1.1 | 8秒 | 残虐70 | 墙壁区域 | +冲击/强制移动2格/☆ARK RATE UP |
| ハリセン | 8 | 0.9/☆1.1 | 4秒 | 屈辱100 | 墙壁区域 | ☆ARK RATE UP |
| ムービングチェア | 15 | 1.3 | 9秒 | 屈辱60 | 墙壁区域 | 强制移动至墙边/☆LONG RANGE HIT UP |
| フライガエシ | 15 | 1.2/☆1.4 | 6秒 | 华丽60 | 墙壁区域 | 2段攻击/☆ARK RATE UP |
| ハエタタキ | 35 | 1.2 | 5秒 | 屈辱75 | 墙壁区域 | ☆JUST KILL UP |
| バキュームウォール | 1 | 0.6 | 5秒 | 华丽55 | 吸引状态 | 吸引4秒/☆CORE HIT UP |
| スローターファン | 45 | 0.4 | 7秒 | 残虐85 | 吸引状态 、墙壁区域 | 吸引4秒/☆JUST KILL UP |
| ギルティランス | 40 | 0.5 | 5秒 | 残虐55 | 墙壁区域 | 拉至墙边/☆AERIAL HIT UP |
| メイデンハッグ | 60 | 0.8 | 6秒 | 残虐100 | – | 拘束3秒/防御力无视/☆CORE HIT UP |
| ダツイクローゼット | 5 | 1.7/☆1.9 | 10秒 | 屈辱55 | 墙壁区域 | 强制破甲/☆ARK RATE UP |

## 地面类陷阱列表

| 名称 | 攻击力 | ARK倍率 | 蓄力时间 | 系统值 | 杀伤形式/异常状态 | 特殊效果 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ベアトラップ | 15 | 0.8 | 4秒 | 华丽65 | 包夹身体 | 拘束4秒/☆RAPID CHAIN UP |
| ブラッディシザー | 50 | 0.6 | 7秒 | 残虐80 | 包夹身体 | 拘束1秒/☆JUST KILL UP |
| ハンギングチェーン | 15 | 0.7 | 8秒 | 华丽60 | 包夹身体 | 拘束6秒/☆RAPID CHAIN UP |
| マンリキスピン | 10 | 0.9/☆1.1 | 8秒 | 屈辱65 | 包夹身体 | 拘束3秒/强制移动2格/☆ARK RATE UP |
| コールドクロー | 10 | 0.4/☆0.6 | 6秒 | 华丽55 | 冰状态、包夹身体 | 拘束3秒/冰状态/☆ARK RATE UP |
| ネンチャクフロア | 15 | 0.8/☆1.0 | 6秒 | 屈辱85 | 地面区域 | 拘束7秒/☆ARK RATE UP |
| サラシダイ | 10 | 0.8 | 7秒 | 屈辱95 | 地面区域 | 拘束5秒/☆RAPID CHAIN UP |
| トラップドッグ | 30 | 0.7 | 6秒 | 残虐50 | 包夹身体 | 拘束3秒/☆RAPID CHAIN UP |
| ノラトラップドッグ | 30 | 0.8 | 12秒 | 屈辱60 | 包夹身体 | 强制移动3格/☆JUST KILL UP |
| スプリングフロア | 5 | 0.7 | 4秒 | 华丽50 | 地面区域 | 强制移动3格/☆RAPID CHAIN UP |
| スマッシュフロア | 10 | 0.8/☆1.0 | 6秒 | 华丽55 | 地面区域 | 强制移动6格/☆ARK RATE UP |
| ヒューマンキャノン | 30 | 0.7/☆0.9 | 7秒 | 屈辱80 | 地面区域 | 击飞至墙壁/☆ARK RATE UP |
| ブラストボム | 50 | 1.2 | 3秒 | 华丽90 | 炎状态 | +冲击/强制移动2格/炎状态/☆RAPID CHAIN UP |
| スパークロッド | 35 | 0.6/☆0.8 | 5秒 | 华丽60 | 电气状态 | 拘束3秒/电气状态/☆ARK RATE UP |
| ライジングフロア | 25 | 1.1 | 4秒 | 华丽80 | 地面区域 | +冲击/2段攻击/☆CORE HIT UP |
| ヘルファイアー | 65 | 1 | 7秒 | 残虐75 | 炎状态 | +冲击/强制移动3格/炎状态/☆AERIAL HIT UP |
| イビルアッパー | 20 | 1.0/☆1.2 | 6秒 | 华丽66 | – | +冲击/2段攻击/防御力无视/☆ARK RATE UP |
| トビバコフミダイ | 5 | 1.3 | 3秒 | 华丽60 | 地面区域 | 强制移动1格/☆AERIAL HIT UP |
| ウチアゲハナビ | 20 | 0.9 | 8秒 | 华丽75 | 炎状态、地面区域 | +冲击/强制移动3格/2段攻击/炎状态/☆CORE HIT UP |
| ウォッシュトイレ | 20 | 0.6 | 8秒 | 屈辱75 | 地面区域 | 拘束3秒/强制移动2格/☆JUST KILL UP |
| フンスイトイレ | 25 | 1.1 | 10秒 | 屈辱90 | 地面区域 | 拘束6秒/☆AERIAL HIT UP |
| シャークブレード | 25 | 1 | 8秒 | 残虐50 | 地面区域 | 反射1次/☆LONG RANGE HIT UP |
| バナナノカワ | 5 | 1.3/☆1.5 | 1秒 | 屈辱100 | 地面区域 | 强制移动1格/☆ARK RATE UP |
| テツクマデ | 10 | 0.7 | 6秒 | 屈辱75 | – | 强制移动1格/愤怒状态/☆CORE HIT UP |
| ホットプレート | 40 | 0.7 | 7秒 | 屈辱85 | 地面区域、炎状态 | 拘束3秒/强制移动2格/☆RAPID CHAIN UP |
| バブルヘッド | 5 | 1.1/☆1.3 | 8秒 | 华丽55 | 地面区域 | 拘束10秒/压制/☆ARK RATE UP |
| ワンダーバルーン | 10 | 0.8 | 10秒 | 屈辱65 | – | 特殊拘束/☆AERIAL HIT UP |
| ヘイキンダイ | 3 | 1.8 | 4秒 | 屈辱70 | 地面区域 | 拘束3秒/追加攻击/☆AERIAL HIT UP |
| デルタホース | 30 | 0.6 | 6秒 | 屈辱85 | – | 拘束3秒/防御力无视/☆JUST KILL UP |
| デルタホースロデオ | 35 | 0.5/☆0.7 | 7秒 | 屈辱90 | – | 拘束3秒/强制移动3格/☆ARK RATE UP |
| ロデオホースJET | 45 | 0.4 | 9秒 | 残虐90 | – | 强制移动至墙边/☆AERIAL HIT UP |
| バキュームフロア | 1 | 0.5 | 6秒 | 华丽50 | 吸引状态 | 吸引4秒/☆CORE HIT UP |
| ブラックホール | 50 | 0.4/☆0.6 | 8秒 | 屈辱50 | 地面区域、吸引状态 | 吸引4秒/☆ARK RATE UP |

## 技能列表

| 技能名称 | 使用限制 | 蓄力时间 | 效果 | 备注 |
|---|---|---|---|---|
| トラップ发动 | 无 | – | 可设置任一陷阱 | – |
| ローリング | 无 | 4秒 | 快速回避敌人的攻击 | – |
| オートディフェンス | 无 | 1秒 | 自动回避（装备后ARK减半） | – |
| アクセル | 无 | 6秒 | 快速移动，维持15秒 | – |
| リカバリー | 3次 | 5秒 | 回复自己的血量 | – |
| プロテクション | 无 | 5秒 | 异常状态无效化，维持15秒 | – |
| アングリーショット | 无 | 10秒 | 使敌人愤怒，维持10秒 | – |
| ペインストライク | 9次 | 8秒 | 使敌人停止动作，维持5秒 | – |
| ショックウエーブ | 9次 | 6秒 | 吹飞敌人，强制移动2格 | – |
| パワーアーム | 无 | 5秒 | 强行推动敌人，维持40秒 | – |
| スローウエーブ | 9次 | 10秒 | 使周围的动作陷入缓慢状态，维持10秒 | – |
| フロストウエーブ | 5次 | 10秒 | 使敌人陷入冰状态、维持5秒 | – |
| ナイトメアブレイク | 1次 | – | 脱下自身铠甲，使所有陷阱瞬间蓄力完成并给予周围伤害（身上有铠甲时） | – |
| キック | 无 | 4秒 | 踢中敌人，强制移动1格 | ヴェルギリエ专用 |
| チャージキック | 无 | – | 用力踢中敌人，强制移动1～3格 | ヴェルギリエ专用 |
| カウンターキック | 无 | – | 反击踢中敌人，强制移动1格 | ヴェルギリエ专用 |
| パワーキック | 无 | – | 用踢技发动陷阱与机关 | ヴェルギリエ专用 |
| ダッシュ | 无 | 1秒 | 短距离快速移动 | – |
| ダッシュキック | 无 | – | 短距离快速移动后踢飞敌人，强制移动3格 | ヴェルギリエ专用 |
| ストンピング | 无 | 10秒 | 使敌人倒地，倒地时间延长 | ヴェルギリエ专用 |
| 踏みにじり | 无 | – | 踩住到底的敌人，追加伤害 | ヴェルギリエ专用 |
| スピンキック | 无 | 10秒 | 回旋踢向周围的敌人，强制移动2格 | ヴェルギリエ专用 |
| 股间蹴り | 无 | 6秒 | 踢中敌人并使敌人倒地 | ヴェルギリエ专用 |
| ライジングキック | 无 | 6秒 | 把敌人踢向高处，强制移动1格 | ヴェルギリエ专用 |
| サマーソルトキック | 无 | 8秒 | 可以踢中空中的敌人并使其飞向更高处，强制移动2格 | ヴェルギリエ专用 |
| オートヒール | 无 | – | 血量缓慢恢复 | ヴェルギリエ专用 |
| 暗の守り | 无 | – | 自动回避 | レグリナ专用 |
| 暗の手 | 无 | – | 强行推动敌人 | レグリナ专用 |
| 暗の愈し | 无 | – | 血量缓慢恢复 | レグリナ专用 |
| 暗の保护 | 无 | – | 异常状态无效化 | レグリナ专用 |
| 时空石 | 无 | 10秒 | 使周围的时间陷入缓慢状态，维持20秒 | レイナ专用 |
| 时の守り | 无 | – | 自动回避 | レイナ专用 |
| 魔手の波动 | 无 | 4秒 | 吹飞敌人，强制移动2格 | アリシア专用 |
| 魔手の愈し | 无 | – | 血量缓慢恢复 | アリシア专用 |
| 魔手の力 | 无 | – | 强行推动敌人 | アリシア专用 |
| チャージゼロ | 无 | – | 所有陷阱都能瞬间蓄力完毕，但无法获得ARK数值 | – |



# 白金攻略

| 奖杯总数 | 35 | 铜杯 | 23 | 银杯 | 5 | 金杯 | 6 | 白金 | 1 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

| 白金难度 | 7/10 |
|---|---|
| 白金所需时间 | 40小时以上 |
| 在线奖杯 | 1 |
| 最少过关次数 | 1次 |
| 有无可能错过的奖杯 | 无 |
| 奖杯BUG或事故 | 无 |
| 硬件需要 | 无 |

## 白金综述

由于本作自带官方提供的お手本再生与ランキング中的高分录像，使得游戏的攻略难度相比前作《暗黑公主》要简单不少，但一些复杂严苛的过关条件与报酬条件依旧会让人抓狂。有的关卡甚至需要精确计算敌人血量至个位数，需要反复的测试与思考才能顺利完成条件。所幸本作并没有任何刷刷刷要素，后期还能获得许多高性能陷阱，玩家只要专心把任务模式所有条件一一搞定并回收关卡S评价，再完成影牢工作室那4个简单的奖杯，即可白金。

## 奖杯攻略

**悪梦の女王は全ての悪梦に无慈悲に君临する**（白金）
取得条件：获得除此之外的所有奖杯

**人间に最初の悪梦を见せた**（铜杯）
取得条件：在任务模式通过1个关卡

**十夜の悪梦を见せた**（铜杯）
取得条件：在任务模式通过10个关卡

**三十夜の悪梦を见せた**（铜杯）
取得条件：在任务模式通过30个关卡

**长い悪梦も半ばを过ぎて**（铜杯）
取得条件：在任务模式通过50个关卡

**百夜の悪梦は终わった**（铜杯）
取得条件：在任务模式通过所有关卡

**ダークサイドヘブンは几多の魂を战わせ凝缩した魂を作るための场所。その目的は果たされた**（银杯）
取得条件：观看任务模式的结局1

**かなたは元の世界に归る。たとえ元の世界にいられる时间が仅かなものであっても**（银杯）
取得条件：观看任务模式的结局2

**冬野かなたのダークサイドヘブンは二つの世界へと分かたれた**（金杯）
取得条件：观看任务模式的所有结局

**50の「悪梦の果实」を夺った**（铜杯）
取得条件：在任务模式完成50个报酬条件

**100の「悪梦の果实」を夺った**（铜杯）
取得条件：在任务模式完成100个报酬条件

**200の「悪梦の果实」を夺った**（银杯）
取得条件：在任务模式完成200个报酬条件

**全ての「悪梦の果实」を夺った**（金杯）
取得条件：在任务模式完成所有报酬条件

**百夜の悪梦を追求し、より美しい悪梦へと练り上げることができた**（银杯）
取得条件：在任务模式得到所有关卡的A评价

**百夜の悪梦を最高の悪梦へと完成させることができた**（金杯）
取得条件：在任务模式得到所有关卡的S评价

**全ての　を得たヴェルギリエは「最高の悪梦を乐しめるのはむしろこれからだ」と喜んだ**（金杯）
取得条件：在任务模式获得所有陷阱

**全ての技を得たヴェルギリエは「これらの技で思うままに踏み踊ることができる」と微笑んだ**（金杯）
取得条件：在任务模式获得所有技能

**全ての肉体を集めたヴェルギリエはこの肉体でどんな生贽が作れるか妄想してみることにした**（金杯）
取得条件：在任务模式获得所有自定义编辑部件

**暗の姬レグリナは自分の物语の中で「もう1人の姬」と出会った**（铜杯）
取得条件：在任务模式与レグリナ相遇

**暗の姬レグリナの肉体と魂を夺い「もう1人の姬」がヴェルギリエのものとなった**（铜杯）
取得条件：在任务模式得到可操作角色レグリナ

**刻命の姬ミレニアにはヴェルギリエが人间に见えていた**（铜杯）
取得条件：在任务模式与ミレニア相遇

**刻命の姬ミレニアは肉体と魂を夺われる前に幼い顷に消された记忆と感情をとり戻した**（铜杯）
取得条件：在任务模式得到可操作角色ミレニア

**悲剧の姬レイナは咒いと悲剧から离れて静かに伫んでいた**（铜杯）
取得条件：在任务模式与レイナ相遇

**悲剧の姬レイナは肉体と魂を夺われる前に复誓する心を舍てるように诉えた**（铜杯）
取得条件：在任务模式得到可操作角色レイナ

**烙印の姬アリシアはダークサイドヘブンで魔手から解放された**（铜杯）
取得条件：在任务模式与アリシア相遇

**烙印の姬アリシアは肉体と魂を夺われる前に里切りと阴谋の无い世界に身を置くことができた**（铜杯）
取得条件：在任务模式得到可操作角色アリシア

**冬野かなたはヴェルギリエを见て困惑した**（铜杯）
取得条件：在任务模式与冬野かなた相遇

**冬野かなたは自分の姿をとりもどした**（铜杯）
取得条件：在任务模式得到可操作角色冬野かなた

**これでヴェルギリエは5人のエフェメラに选ばれた少女たちの肉体を自由に使うことができる**（铜杯）
取得条件：在任务模式得到所有可操作角色

**异なる世界に放たれた5人のエフェメラは自らが惹かれた少女に自分自身の存在を赌けたのだ**（铜杯）
取得条件：在任务模式与5名エフェメラ相遇

**百の魂を「あの御方」に捧げた**（银杯）
取得条件：在任务模式击败100名敌人

**夺った肉体から最初の「生贽」を创造した**（铜杯）
取得条件：在影牢スタジオ编辑敌人
奖杯说明：选择影牢スタジオ的エネミ–エディット，进入后随便改变敌人的发型等要素后退出即可。

**最初の「悪梦の记忆」を作成した**（铜杯）
取得条件：在影牢スタジオ录制战斗录像
奖杯说明：选择影牢スタジオ→クロスクエスト→问题作成→テスト开始，在战斗结束的结算画面按□键进行录制即可跳杯。

**他のダークサイドヘブンで作られた「悪梦の记忆」を覗いた**（铜杯）
取得条件：在影牢スタジオ下载其他玩家的战斗录像
奖杯说明：选择影牢スタジオ→リプレイシアタ–→リプレイデ–タのダウンロ–ド，连上网络后选择任一录像下载即可。

**「自分だけの悪梦」を作れることがわかった**（铜杯）
取得条件：在影牢スタジオ制作交叉任务
奖杯说明：选择影牢スタジオ→クロスクエスト→问题作成→テスト开始，完成战斗即可。



文 阿鲁 美编 sienna

# THE LEGEND OF HEROES 空の軌跡FC Evolution

ソラノキセキFC エヴォリューション



本作为“《轨迹》系列”初代作品的高清复刻版。游戏对场景、角色进行了高清化处理，人物立绘和CG动画都经过重新制作，主线流程、分支任务全语音更是增加了剧情的可看性。原作的内容原汁原味地保留了下来，战斗方面做出了部分改动，AT奖励中新增的“AO”和“CO”大幅降低了游戏难度，高速战斗和自动战斗则大大加快了游戏的进程。

| RPG | 英雄传说 空之轨迹FC 进化版 | | | 必需记忆卡 |
|---|---|---|---|---|
| | 英雄传说 空の轨迹FC Evolution | | | 2717MB |
| | 角川Games | 2015年6月11日 | 日版 | 1人 |
| 零售版：6264日元/下载版：5184日元 | | 对应PSV TV | 对应玩家年龄：12岁以上 | |

## 系统详解

### 游戏操作

| 键位 | 作用 | |
|---|---|---|
| | 非战斗 | 战斗 |
| 左摇杆 | 移动 | 选择 |
| 右摇杆 | 转动视角 | |
| 方向键↑ | - | 选择 |
| 方向键↓ | 查看台词履历 | 选择 |
| 方向键←/→ | 切换排头角色 | 选择 |
| ○ | 对话、调查、决定 | 决定 |
| × | 取消，剧情时长按为快进，移动时按住为慢走 | 取消，长按为快进 |
| □ | 开启菜单 | 长按为查看敌人详细情报 |
| △ | 长按配合方向键为查看手帐的各项内容 | 长按配合方向键为使用对应角色的S战技 |
| L | 转动视角，对话时为消除对话框 | 转动视角，切换魔法和战技种类 |
| R | 转动视角，对话时为选择是否进行自动对话 | 转动视角，切换魔法和战技种类 |
| SELECT | 查看地图 | 自动战斗 |
| START | 显示/关闭地名 | - |

### 菜单解说

| 名称 | 作用 |
|---|---|
| STATUS | 查看角色状态，设置快捷S必杀技 |
| EQUIP | 更换角色的装备和饰品 |
| ORBMENT | 使用魔法、更换结晶回路 |
| ARTS | 使用魔法 |
| QUARTZ | 更换结晶回路 |
| ITEMS | 查看、使用道具 |
| TACTICS | 设置角色的排列顺序以及战斗时的站位 |
| SYSTEM | 系统 |
| SAVE | 存档 |
| LOAD | 读取存档 |
| DELETE | 删除存档 |
| OPTION | 游戏设置 |
| TITLE | 返回标题画面 |

### 手帐

手帐可用于查看任务、流程进度、魔兽信息、制作料理等，在移动界面按住△键就会显示出手帐的种类，配合方向键可选择想打开的手帐。

| 手帐类型 | 作用 |
|---|---|
| プレイサ-手账 | 游戏中流程的进度、任务的要点以及完成情况等都可以在这里查看，里面记录的内容非常详细，如果卡关了就打开来看看，基本就知道接下来要干什么、前往什么地方了 |
| レシピ手账 | 记录了已学会的料理食谱，有足够的素材时可在该界面制作料理 |
| 魔兽手账 | 记录了每个区域的魔兽情报 |
| リベール王国地图 | 显示利贝尔王国全境的大地图 |

## 角色各项数值和能力

| 名称 | 含义 |
| --- | --- |
| HP | 生命值，减到0时进入“无法战斗”状态 |
| EP | 魔法值，使用导力魔法时消耗 |
| CP | 战技点数，攻击命中敌人或受到伤害时蓄积，使用战技或S战技时消耗 |
| EXP | 角色的总经验值 |
| NEXT | 升级所需经验值 |
| STR | 物理攻击力 |

| 名称 | 含义 |
| --- | --- |
| DEF | 物理防御力 |
| ATS | 魔法攻击力 |
| ADF | 魔法防御力 |
| SPD | 行动速度 |
| DEX | 器用度，关系到角色的命中率 |
| AGL | 敏捷度，关系到角色的回避率 |
| MOV | 移动力 |
| RNG | 攻击范围 |

## 战术导力器

游戏中每位角色都持有一个战术导力器，所有导力器上均有6个镶嵌孔，可以镶嵌用于提升角色能力以及解锁魔法的结晶回路。不过每名角色所持导力器的镶嵌孔构造有所不同，其中有对应汉字的镶嵌孔只能镶嵌该属性的结晶回路。刚开始，导力器上的镶嵌孔并未全部开启，在工房选择“改造・换金”→“SLOT”可消耗七耀石碎片为镶嵌孔开封。

## 作成魔法

战术导力器对应的结晶孔之间都有不同的颜色相连，不同角色所持的战术导力器上的结晶孔位置和对应属性都有区别，只要这些由相同颜色连起来的结晶孔里放置的结晶回路的属性值加起来达到了某个魔法所需的属性值，那么该角色就能使用这个魔法。当然，结晶回路本身也有自己的能力，后期一些高级结晶回路的能力非常诱人。因此，如何协调所需魔法和结晶回路能力的搭配就是玩家的选择了。所有魔法所需属性值可以在“**ブレイサ-**手账”里的“**リスト**”选项中查看。

## 结晶回路

游戏中，玩家可通过打倒魔兽、完成任务、开启宝箱等诸多方式，收集到各种属性的结晶回路，另外也可以在工房处消耗七耀石碎片来兑换。每个结晶回路都拥有对应的能力和属性值，越高级的结晶回路对应的属性值也越多，这个属性值关系到魔法的作成。七耀石碎片可通过打倒魔兽来收集，除了可用于兑换结晶回路，也能直接在商店选择“EXCHANGE”兑换金钱。在“**ブレイサ-**手账”的“**リスト**”选项中可查看所有结晶回路的效果和对应属性值。

## 任务

游戏通过完成任务来推进剧情，其中主线任务关系到剧情的发展，而分支任务都可以选择性地做。主线任务会随着剧情的发展自动更新，分支任务需要调查游击士协会的揭示板查看和接受。接受任务后可在**ブレイサ-**手账里查看任务详情以及完成方法，大部分任务需要前往指定地点与委托人对话才能正式开始。完成任务后还需要和游击士协会的负责人对话并选择“报告**する**”结算任务奖励，这样才算正式完成了任务。除此之外，游戏中还有为数不多的几个秘密任务，需要在特定时间段到指定地点与某个人物对话才能接受任务，完成后依旧需要前往游击士协会进行报告才能获得奖励。所有任务都有时效性，当故事的进程达到一定程度时，一些时效性短的任务就不能再完成了，由于完成任务关系到游击士等级的提升和部分奖励物品的获得，因此最好在完成所有分支任务后再推进主线剧情。具体的任务内容和完成方法详见后文的攻略部分。




## 游击士等级

在完成任务后，除了可以获得金钱和道具的奖励，还可以获得BP点数的奖励，BP点数关系到游击士等级的提升，当点数达到某个数值时，玩家的游击士等级就会提升，升级后还可以获得额外的奖励。

| BP | 最快升级时间 | 阶级 | 报酬 |
| --- | --- | --- | --- |
| 10 | 序章 | 准游击士・8级 | 鹰目 |
| 40 | 序章 | 准游击士・7级 | 必杀の刃 |
| 80 | 第1章 | 准游击士・6级 | 探知 |
| 110 | 第1章 | 准游击士・5级 | 幻胧 |
| 145 | 第2章 | 准游击士・4级 | 死の刃 |
| 190 | 第2章 | 准游击士・3级 | グラ-ルロケット |
| 230 | 第3章 | 准游击士・2级 | 斗魂ベルト |
| 290 | 终章 | 准游击士・1级 | 麒麟牙 |

## 料理

本作中，在吃过料理之后即可获得这道料理的食谱，今后就能在“**レシピ**手账”界面中消耗食材进行制作了。游戏中的料理分为“大皿料理”和“携带料理”两种类型，前者为制作后立即食用，效果针对队伍全员；后者可以自由选择使用时机，但效果仅对单人有效。料理可看做有着丰富效果的回复道具，其中具有解除异常状态及回复CP效果的料理在战斗中非常实用。下面列出所有料理的效果和可获得的地点，其中红字代表大皿料理。获取料理的具体方法在攻略部分都有所提及。

| 名称 | 效果 | 新鲜ミルク×1、 | 获得方法 |
| --- | --- | --- | --- |
| 究极肉锅 | 全员HP回复5000<br>解除战斗不能状态 | 魔兽の兽肉×3、魔兽の鱼肉×3、魔兽の鸟肉×3、霜降りヒレ肉×3、百年古酒×1、十年味噌×1 | 店：セントハイム门 |
| 浑身ブイヤベ-ス | 全员HP回复1500<br>CP+30 | 魔兽の骨×5、魔兽の鱼肉×3、レッドペ-パ-×3、しゃつきり玉ネギ×3 | 店：王都グランセル |
| 匠风ライスカレ- | 全员HP回复1000 | しゃつきり玉ネギ×4、ほつくりポテト×4、泥付きニンジン×4、三色玄米×3、霜降りヒレ肉×3 | 店：王都グランセル |
| 诱惑山菜锅 | 全员HP回复800<br>CP+20 | ホタル茸×2、魔兽の骨×4、十年味噌×1 | 店：エルモ村 |
| 健康おじや | 全员HP回复750<br>解除战斗不能状态 | 三色玄米×1、とれたて卵×1、魔兽の种×1、魔兽の鱼肉×1 | 店：ル-アン |
| ジェニスランチ | 全员HP回复650 | 挽きたて小麦粉×2、霜降りヒレ肉×3、できたてチ-ズ×1、とれたて卵×1 | 店：ジェニス王立学园 |
| 王国风オムレツ | 全员HP回复500 | 挽きたて小麦粉×2、とれたて卵×3、霜降りヒレ肉×1 | 报酬：食材の收集 |
| 顽固パエリア | 全员HP回复450 | 魔兽の甲罗×1、三色玄米×1、辛ロアンチョビ×1 | 店：マノリア村 |
| 仰天チ-ズリゾット | 全员HP回复250<br>解除战斗不能状态 | できたてチ-ズ×3、三色玄米×1 | 店：ボ-ス |
| 一本气パスタ | 全员HP回复180 | オリ-ブオイル×1、挽きたて小麦粉×5、魔兽の兽肉×1 | 店：ロレント |
| 地狱极乐锅（暗锅） | 我方一人濒死但CP变为100 | レッドペ-パ-×2、ブラックペ-パ-×2、十年味噌×1、ホタル茸×1 | 和雾降り峡谷山顶小屋的男子对话选择“食事を分けてもらう” |
| ミックスカクテル | HP回复1400<br>解除全异常状态 | 百年古酒×1、アゼリアの实×1、フレッシュハ-ブ×1、ドラゴンビ-ンズ×1、ブラックペ-パ-×1、レッドペ-パ-×1、魔兽の目玉×1、魔兽の种×1 | 店：王都グランセル |
| 特制卵酒 | HP回复1000<br>解除战斗不能状态 | 百年古酒×1、魔兽の鸟卵×1、とれたて卵×1 | 店：エルモ村 |

| 名称 | 效果 | 新鲜ミルク×1、 | 获得方法 |
|---|---|---|---|
| スペシャルアイス | HP回复1000<br>CP+25 | メイプルシュガ－×2、魔兽の鸟卵×1、新鲜ミルク×1、ホタル茸×1、百年古酒×1 | 店：王都グランセル |
| かみつきスペアリブ | HP回复800<br>STR・DEF+25% | 魔兽の牙×3、霜降りヒレ肉×1、粗挽き岩盐×1、ブラックペ－パ－×1、魔兽の骨×2、魔兽の甲罗×2 | 宝：王都地下水路 |
| リフレッシュパイ | HP回复800 | 挽きたて小麦粉×5、メイプルシュガ－×1、完熟リンゴ×1、アゼリアの实×1、泥付きニンジン×1、ロイヤルリ－フ×1、フレッシュハ－ブ×1 | 店：王都グランセル |
| 魔兽鱼の活き造り | HP回复800<br>STR+25% | 魔兽の鱼肉×4、魔兽の角×1 | 店：エルモ村 |
| 灼热フライドチキン | HP回复700<br>解除封技状态 | 魔兽の鸟肉×1、粗挽き岩盐×1、オリ－ブオイル×1、レッドペ－パ－×1 | 宝：绀碧の塔 |
| ゴ－ジャスクレ－プ | HP回复700 | 挽きたて小麦粉×5、とれたて卵×1、メイプルシュガ－×1、新鲜ミルク×1、ベアズクロ－×1、魔兽の羽×2 | 店：王都グランセル |
| サモ－ナのムニエル | HP回复600 | サモ－ナ×1、挽きたて小麦粉×1、オリ－ブオイル×1、フレッシュハ－ブ×1 | 店：川蝉亭 |
| うずまきパスタ | HP回复600<br>解除混乱状态 | 魔兽の尻尾×1、挽きたて小麦粉×5、フレッシュハ－ブ×1、オリ－ブオイル×1 | 店：ツァイス |
| 携带ブイヤベ－ス | HP回复600<br>CP+30 | 魔兽の骨×2、魔兽の鱼肉×2、レッドペ－パ－×1、しゃつきり玉ネギ×1、魔兽のゼラチン×1 | 本：明日の料理 |
| 鱼卵の酒蒸し | HP回复600<br>解除冻结状态 | 魔兽の鱼卵×1、百年古酒×1 | 店：ル－アン |
| フル－ツ牛乳 | HP回复600<br>SPD+25% | 新鲜ミルク×1、情热オレンジ×1、完熟リンゴ×1、メイプルシュガ－×2、魔兽の羽×1 | 店：エルモ村 |
| 黑胡椒ス－プ | HP回复550<br>解除气绝状态 | ブラックペ－パ－×3、魔兽の骨×1、粗挽き岩盐×2 | 店：ツァイス |
| フラワリィゼリ－ | HP回复550<br>解除毒状态 | 魔兽のゼラチン×2、ベアズクロ－×1 | 店：ボ－スマ－ケット |
| 卵の地狱烧き | HP回复500<br>解除混乱、睡眠、气绝状态 | 魔兽の鸟卵×1、ブラックペ－パ－×1、レッドペ－パ－×1 | 宝：红莲の塔 |
| アゼリア・ロゼ | HP回复500<br>解除战斗不能状态 | アゼリアの实×2、百年古酒×1、魔兽の牙×1 | 店：ル－アン |
| オロショの串烧き | HP回复500 | オロシュ×1、粗挽き岩盐×1 | 店：川蝉亭 |
| 浓缩エスプレッソ | HP回复500<br>解除睡眠状态 | ドラゴンビ－ンズ×10 | 店：王都グランセル |
| 小鱼の盐釜烧き | HP回复450<br>DEF+25% | 辛口アンチョビ×3、粗挽き岩盐×3、魔兽の甲罗×1 | 店：エア＝レッテン |
| ふっくら温泉卵 | HP回复450 | とれたて卵×2、魔兽の鸟卵×1、粗挽き岩盐×2 | 店：エルモ村 |
| コ－ヒ－アイス | HP回复400<br>解除睡眠状态 | ドラゴンビ－ンズ×2、メイプルシュガ－×1、とれたて卵×1、新鲜ミルク×1 | 店：ジェニス王立学园 |
| レインボウの盐烧き | HP回复400 | レインボウ×1、粗挽き岩盐×1 | 店：川蝉亭 |
| 旬のフル－ツタルト | HP回复400 | 挽きたて小麦粉×5、情热オレンジ×1、完熟リンゴ×1、アゼリアの实×1 | 店：ツァイス |
| 穴空きポップコ－ン | HP回复400<br>MOV+2 | 魔兽の种×2、オリ－ブオイル×1、粗挽き岩盐×1、魔兽の羽×1 | 店：ジェニス王立学园 |
| ロイヤルクレ－プ | HP回复400<br>解除毒、混乱状态 | 挽きたて小麦粉×5、とれたて卵×1、メイプルシュガ－×1、新鲜ミルク×1、ロイヤルリ－フ×1、ベアズクロ－×1 | 店：ジェニス王立学园 |
| 咒いの目ン玉烧き | HP回复350<br>解除暗暗状态 | 魔兽の目玉×1、魔兽の鸟卵×1 | 宝：琥珀の塔 |
| 虹色ゼリ－ビ－ンズ | HP回复350<br>CP+25 | 魔兽のゼラチン×3、メイプルシュガ－×1、ホタル茸×1 | 店：ジェニス王立学园 |
| アップルアイス | HP回复300<br>解除炎伤状态 | メイプルシュガ－×1、とれたて卵×1、新鲜ミルク×1、完熟リンゴ×1 | 店：ジェニス王立学园 |
| オレンジアイス | HP回复300<br>解除炎伤状态 | メイプルシュガ－×1、とれたて卵×1、新鲜ミルク×1、情热オレンジ×1 | 店：ジェニス王立学园 |
| フナの味噌煮 | HP回复300 | リベ－ルブナ×1、十年味噌×1、メイプルシュガ－×1 | 店：川蝉亭 |
| フルマウススープ | HP回复300<br>解除封魔状态 | 魔兽の牙×1、魔兽の骨×2、粗挽き岩盐×2 | 店：ボ－ス |
| 绞りきりジュ－ス | HP回复300<br>解除石化状态 | 魔兽の角×1、情热オレンジ×1、完熟リンゴ×1 | 和ル－アンホテル前台对话 |
| フラワリィソ－ダ | HP回复250，解除毒状态 | ベアズクロ－×1、メイプルシュガ－×2 | 店：ロレント |

| 名称 | 效果 | 新鲜ミルク×1、 | 获得方法 |
|---|---|---|---|
| レッドテ－ルス－プ | HP回复250<br>解除封技状态 | レッドペ－パ－×3、魔兽の尻尾×2、魔兽の骨×1、粗挽き岩盐×1 | 店：ボ－ス |
| カサギの天ぷら | HP回复200 | カサギ×1、オリ－ブオイル×1、挽きたて小麦粉×2 | 店：川蝉亭 |
| 朝摘みハ－ブティ | HP回复200<br>解除混乱状态 | フレッシュハ－ブ×1、ロイヤルリ－フ×2 | 店：マノリア村 |
| ミルクレ－プ | HP回复200 | 挽きたて小麦粉×5、とれたて卵×1、メイプルシュガ－×1、新鲜ミルク×1 | 店：ロレント |
| スイ－トカステラ | HP回复200<br>SPD+25% | 挽きたて小麦粉×5、とれたて卵×1、メイプルシュガ－×1、新鲜ミルク×1、魔兽の羽×1 | 店：ボ－スマ－ケット |
| ビ－ストステ－キ | HP回复180<br>CP+20 | 魔兽の兽肉×2、粗挽き岩盐×1、ブラックペ－パ－×1 | 宝：ラヴエンヌ山道 |
| サラダサンド | HP回复150 | 挽きたて小麦粉×5、ほっくりポテト×1、しゃつきり玉ネギ×1 | 店：ハ－ケン门 |
| ドリルミ－トボ－ル | HP回复120<br>STR+25% | 魔兽の角×1、霜降りヒレ肉×1 | 报酬：光る石の搜索 |
| カ－マイン・アイ | HP回复100<br>解除暗暗状态 | 魔兽の目玉×1、フレッシュハ－ブ×1、泥付きニンジン×1 | 店：ロレント |
| にがトマトサンド | HP回复100<br>CP+40 | 挽きたて小麦粉×5、粗挽き岩盐×1、にがトマト×1、魔兽の鸟肉×1 | 报酬：新食材の调达 |
| フライドポテト | HP回复100<br>MOV+1 | ほっくりポテト×5、粗挽き岩盐×1、オリ－ブオイル×1、魔兽の羽×1 | 店：ロレント |
| メイプルクッキ－ | HP回复80 | 新鲜ミルク×1、挽きたて小麦粉×1、メイプルシュガ－×1 | 序章流程自动获得 |
| 梦见る甲罗烧き | HP回复50<br>解除战斗不能状态 | 魔兽の甲罗×1 | 宝：翡翠の塔 |

※表格中的“店”代表店铺购买；“宝”代表开启宝箱获得；“报酬”代表任务报酬。

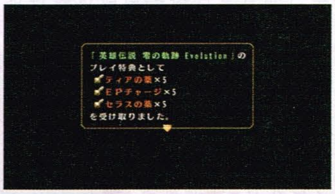
## 宝箱

本作只有黄色宝箱和红色宝箱两种类型，黄色宝箱里基本都是各种回复道具；红色宝箱的内容则相对丰富，饰品、武器、防具、料理等应有尽有，不过红色宝箱大多数在开启时都需要与魔物战斗，其中不乏强劲的敌人，因此在开启红色宝箱前建议先存档。装备结晶回路“探知”后，宝箱会在地图上显示出来，方便玩家收集，攻略部分为大家列出了用以查漏补缺的全宝箱地图资料。




## 继承存档奖励

如果玩家的机器里有前两作《进化版》以及本作体验版的存档，可在开始新游戏时选择继承存档并获得特定道具作为奖励，具体的奖励内容见下表。



| 对应游戏存档 | 奖励内容 |
|---|---|
| 英雄传说 空之轨迹FC 进化版 体验版 | 鹰目×1、情报×1、探知×1 |
| 英雄传说 零之轨迹 进化版 | ティアの药×5、EPチャ－ジ×5、セラスの药×5 |
| 英雄传说 碧之轨迹 进化版 | ゼラムパウダ－×1、身代わりマペット×1 |

# 战斗相关

## 原野攻击

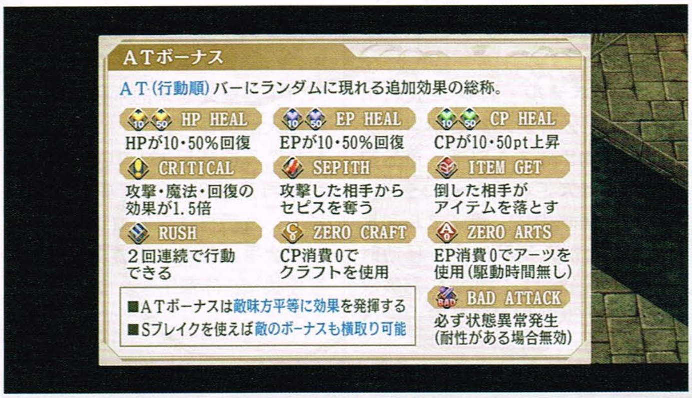
游戏中，敌人均为可见式，在野外或迷宫里按下○键可发动攻击，在被魔物发现时发动攻击，会令其暂时停止行动，攻击它们的背部可令其眩晕，随即接触魔物进入战斗会发动奇袭攻击，此时我方必定优先行动，我方角色的首次行动附加1.5倍效果的AT奖励（有可能出现其他AT奖励替换掉1.5倍效果）；从背部接触魔物进入战斗会触发先制攻击，我方必定优先行动；正面接触进入战斗时没有任何优势；如果我方背部接触敌人会进入被敌人围攻的不利状态，敌人必定优先行动。由于在行动时，队伍成员会排成一列在地图上移动，只要队伍中的任意一人碰到魔物就会触发战斗，因此在迷宫里前进时需要时刻注意队伍与魔物之间的距离。

## 战斗选项解说

| 名称 | 作用 |
|---|---|
| 移动 | 控制角色站位 |
| アーツ | 使用导力魔法，需消耗EP |
| 攻击 | 普通攻击，不同的角色攻击范围不同 |
| クラフト | 使用战技或S战技，需消耗CP |
| 道具 | 使用道具和回复料理 |
| 退却 | 逃跑，可以看到当前战斗逃跑的成功率 |

## AT奖励

战斗时，屏幕左侧显示敌我角色的行动栏里会不时出现各种名为AT奖励的图标，这类图标会为行动的角色带来各种正面效果，特别是“A0”和“C0”，几乎可以达到一击清场的效果，在战斗时要尽可能让己方角色获得这些效果。




| 图标 | 作用 |
|---|---|
| | HP回复10% |
| | HP回复50% |
| | EP回复10% |
| | EP回复50% |
| | CP上升10点 |
| | CP上升50点 |
| | 攻击・魔法・回复的效果变为1.5倍 |

| 图标 | 作用 |
|---|---|
| | 从攻击的对象抢夺耀晶石 |
| | 打倒敌人时必定掉落道具 |
| | 连续行动 |
| | 发动战技/S战技无消耗 |
| | 发动魔法无消耗且无需咏唱立即发动 |
| | 物理・魔法攻击命中时，会随机造成异常状态（具耐性时不会生效） |

## 异常&能力降低状态

异常状态和能力降低状态是“《轨迹》系列”中非常重要的系统，用得好可以让敌人的威胁大幅降低，不过负面效果对我方成员也极为致命，可以毫不夸张地说，掌控了异常&能力降低状态，就基本掌控了整个战局。下面列出所有状态的效果。



| 图标 | 名称 | 效果 |
|---|---|---|
| | 毒 | 结束行动后受到小幅伤害 |
| | 炎伤 | 结束行动后受到大幅伤害 |
| | 冻结 | 无法行动，且结束行动后会受到伤害 |
| | 封技 | 无法使用攻击・战技・S战技 |
| | 封魔 | 无法使用魔法 |
| | 暗暗 | 命中率・回避率大幅降低 |
| | 睡眠 | 无法行动，且遭到攻击时必定造成会心一击 |
| | 气绝 | 无法行动 |
| | 混乱 | 不分敌我盲目攻击 |
| | 石化 | 无法行动，遭到攻击时30%几率即死 |
| | 即死 | 受到攻击后陷入“战斗不能”状态 |
| | 物理防御 | 免疫一次物理攻击 |
| | 魔法防御 | 免疫一次魔法攻击 |
| | 完全防御 | 免疫一次任意攻击 |
| | HP回复 | 每回合HP回复 |
| | CP回复 | 每回合CP回复 |
| | 能力上升 | 对应能力上升 |
| | 能力降低 | 对应能力下降 |

※图标右下角的数字代表状态持续的回合数。能力上升和能力降低均能叠加一层效果，每次上升/降低幅度均为25%。

## 战技&S战技

战技和S战技需要消耗CP值来发动，CP值可以通过攻击敌人、被敌人攻击、使用特定魔法或战技、食用料理、住旅馆等方式来回复。战技和S战技可在轮到自己行动时使用，除此之外，还可以在进行行动的过程中按△+方向键发动S-Break，使用后可无视行动顺序立即发动S战技，在后期的战斗中需要用这个方法来插位阻止敌人转到好的AT奖励，或遇到“C0”时插位免费使用S战技。S战技只需CP值达到100以上就能发动，CP200时发动S战技可提升威力。



# 流程攻略

※本攻略采用NORMAL难度攻关。

## 序章 父、旅立つ

### 简略流程

剧情后前往北部的ロレント市，在市内和诸多NPC都有特别对话。

↓

前往游击士协会和2F的シエラザ-ド对话，可向她询问导力器、游击士和利贝尔王国的相关事宜。

↓

在アイナ处领取“ブレイサ-手帐”后调查揭示板并接受任务，接着和シエラザ-ド对话。

↓

在メルダ-ス工房听取导力器、结晶回路、七耀石碎片等内容的说明，之后兑换结晶回路并为角色装备。需注意，ヨシュア目前只能装备时属性的结晶回路。

↓

为角色的导力器开封，目前的素材只够给其中一人开封。

↓

进入地下水路，经过普通攻击、魔法攻击、战技、S战技和AT奖励的教学战斗后成功获取宝箱中的物品。

↓

向アイナ报告完成委托。

↓

前往リノン总合商店购入“リベ-ル通信 第1号”，并获得レシピ手帐以及食谱“メイプルクッキ-”。

↓

在居酒屋“ア-ベント”可以购买料理“フライドポテト”、“フラワリィソ-ダ”、“カ-マイン・アイ”和“一本气パスタ”，食用后能获得对应名称的食谱，后同。

↓

和居酒屋“ア-ベント”旁边屋子里的レトラ对话可获得“カ-ネリア 第1巻”。

↓

往自家方向前进，入口处触发剧情，之后自动接受任务“子供たちの保护”。

↓

从北侧的マルガ山道前往翡翠の塔（开启原野攻击系统），在入口处及2F触发剧情，选择“ヨシュアと同时に突入”可额外获得1点BP。

↓

和飞び猫×3战斗，需注意保护两个小孩子，不能让任意一人战斗不能，战后自动返回ロレント。

↓

报告任务后获得“カシウス宛の手紙”，回家和カシウス对话时触发对话选项，可任意选择。

↓

前往游击士协会和アイナ对话接受任务“パ-ゼル农园の魔兽退治”并获得“ギルドの紹介状”，同时还可以在揭示板接受“光る石の搜索”和“ミルヒ街道の手配魔兽”两个分支任务。

↓

通过ミルヒ街道来到パ-ゼル农园，和ティオ对话后进入房间触发剧情，晚上在农园内巡逻，调查白菜田、温室、牧舍后魔兽出现（第一次就成功追到魔兽可额外获得2点BP）。

### BOSS战 大畑荒らし、畑荒らし ×2

大畑荒らし会使用风属性魔法攻击我方，由于需要一定时间的咏唱，因此攻击频率并不高，可优先解决小怪。另外，大畑荒らし还会使用附带“暗暗”效果的技能，中招后就改用魔法发动进攻。



### 简略流程

返回游击士协会报告后自动接受任务“クラウス市长の依赖”，同时还可以在揭示板接受“キノコ狩り”、“街道灯の交换”、“药の材料采集”和“兵士训练”四个分支任务。

↓

前往市长邸与クラウス市长对话获得“市长の紹介状”。

↓

前往ロレント北部的マルガ矿山，从矿员マイルド处借到电梯钥匙后来到地下（需先调查一次电梯后才能从其手中拿到钥匙）。

↓

和回复点附近的ガ-トン亲方对话获得“セプチウムの结晶”，剧情后与キラ-キャンサ-×3进行战斗。

↓

救助矿山内的5名矿员（需要与キラ-キャンサ-战斗），完成任务后返回ロレント与クラウス市长对话完成任务。

↓

前往游击士协会和アイナ对话报告并接受下一个任务“记者たちの案内”，同时还可以在揭示板接受“仔猫の搜索”、“エリ-ズ街道の手配魔兽”两个分支任务。

↓

前往ホテル・ロレント和前台的ヴィ-ノ对话，然后到居酒屋与吧台前的ナイアル对话，最后前往メルダ-ス工房找到ドロシ-，组队前往翡翠の塔。ナイアル和ドロシ-也会加入到队伍中，移动时队伍阵线拉得较长，要小心别被敌人碰到后列队员形成背后袭击。

↓

前往塔顶触发剧情，与其他3人发生对话后再与ヨシュア对话，之后自动返回ロレント。5F的魔兽宝箱靠现阶段的队伍是很难打过的，可以等二周目继承了等级后再来拿。

↓

在游击士协会报告后发生“市长邸の强盗事件”，自动前往市长邸。

↓

调查房间内的保险箱和屋外的痕迹，与两名NPC对话，在顶层的仓库找到“セルベの叶”，最后从1F离开调查门锁。完成所有调查后和シエラザ-ド对话选择“うん、色々と判ったわ”进行事件的推理，分别选择“金库の中のセプチウム”、“3～4人のグル-プ”、“2Fのテラスから”、“最近访ねてきた旅行者”，之后シエラザ-ド加入队伍。

↓

去ホテル・ロレント向ヴィ-ノ打听情报，之后到发着场向售票员アラン问话并选择“ゼルベの叶を取り出す”，接着前往ロレント南部的ミストヴァルト。

↓

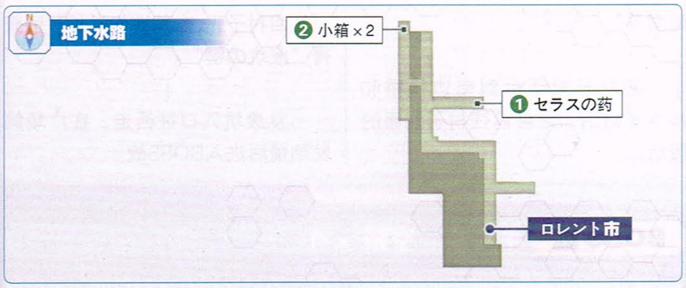
ミストヴァルト无法查看地图，一路往北走进入下个区域，犯人位于三座架起来的木桥东边。发现犯人后选择“むう……仕方ないわね”，剧情后进入BOSS战。胜利后再度获得“セプチウムの结晶”，之后自动返回ロレント，从アイナ手里获得“正游击士资格の推荐状”，序章结束。

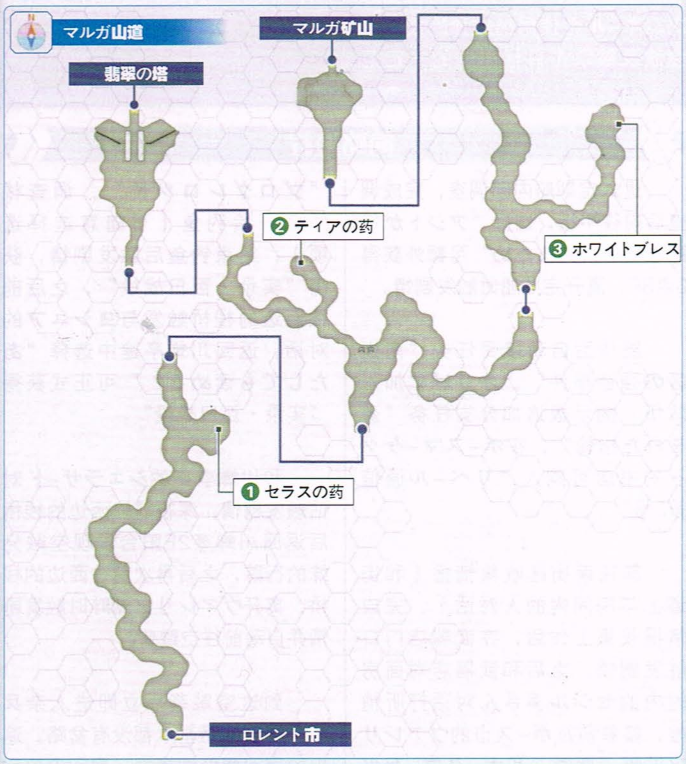
### BOSS战 ジョゼット、盗贼 ×3

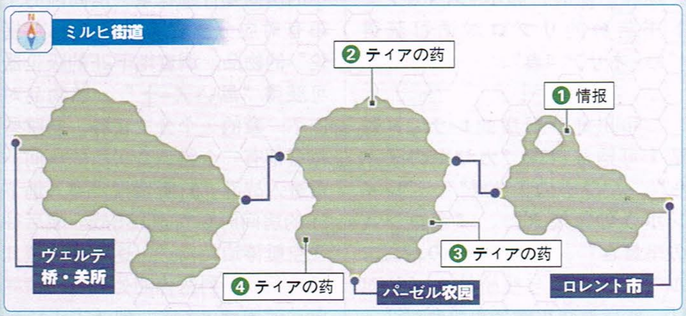
敌人中只有ジョゼット稍具威胁，可以用ヨシュア的战技“绝影”攻击ジョゼット，能大幅延缓她的出手时机，其余两人趁机打倒三名盗贼，最后再围攻ジョゼット。

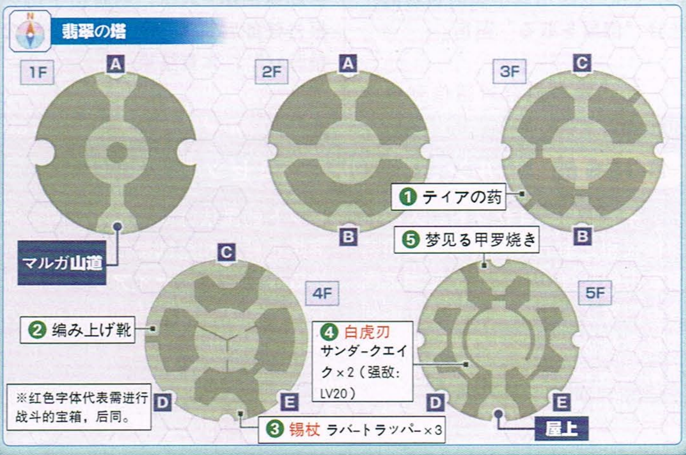


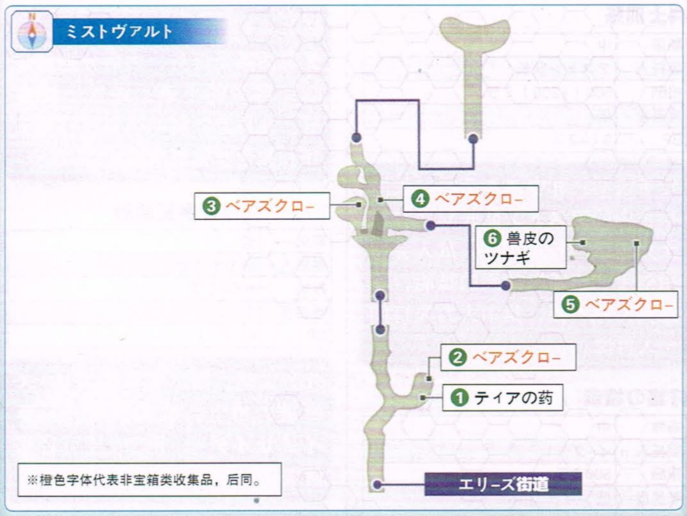
## 地图&宝箱资料




## 分支任务

### 光る石の搜索

| 期限 | 长 |
|---|---|
| 委托人 | カレル |
| 报酬 | 30ミラ、ドリルミートボール×5 |
| 难易度 | 低 |
| BP | 2 |

**任务说明：**和**メルダース**工房后门处的**カレル**对话打听情报，之后调查**リノン**总合商店门口的排水沟，接着从礼拜堂后门的排水沟进入地下水路，在最深部找到“**クオーツの欠片**”，将其交还给**カレル**完成任务。

### ミルヒ街道の手配魔兽

| 期限 | 长 |
|---|---|
| 委托人 | 游击士协会 |
| 报酬 | 600ミラ |
| 难易度 | 低 |
| BP | 3 |

**任务说明：**从**ロレント**往**ヴェルテ**桥·关所方面前进，在第三个区域上可遇到指定魔兽。战斗没有难度，但由于魔兽死亡时会自爆，建议全程远离用魔法来对付。

### キノコ狩り

| 期限 | 长 |
|---|---|
| 委托人 | オーヴィッド商会 |
| 报酬 | 700ミラ |
| 难易度 | 中 |
| BP | 3 |

**任务说明：**和**ロレント**发着场的**オーヴィッド**对话选择“**话を闻く**”接受任务，之后从**マルガ**山道往**マルガ**矿山方向前进，在到达**マルガ**矿山的前一个区域东侧调查宝箱旁边的草丛就能找到“**ホタル茸**”，调查后会遭到飞び猫×3的袭击，之后将任务物品交给**オーヴィッド**即可完成任务。

### 街道灯の交换

| 期限 | 短 |
|---|---|
| 委托人 | フライディ |
| 报酬 | 600ミラ、妨害2 |
| 难易度 | 中 |
| BP | 3（+1） |

**任务说明：**和**メルダース**工房的**フライディ**对话选择“**引き受ける**”接受任务并拿到“**オーブメント灯**”，之后前往**ミルヒ**街道调查第6个路灯，之后会遭遇飞び猫×4的袭击。如果选择“**魔兽はあたしに任せて！**”只需打倒所有敌人即可额外获得1点BP；如果选择“**魔兽はヨシュアにお任せ！**”不但需要打倒敌人，还需要在换灯时输入暗号“544818”才能额外获得1点BP，最后需要返回向**フライディ**报告才能完成任务。

### 药の材料采集

| 期限 | 长 |
|---|---|
| 委托人 | デバイン教区长 |
| 报酬 | 250ミラ |
| 难易度 | 高 |
| BP | 3 |

**任务说明：**从**ロレント**往南走，沿途遇到的昆虫系魔兽会掉落“**魔兽の羽**”，在**ミストヴァルト**可采集到“**ベアズクロー**”。此处不能查看小地图，不过这里有不少地方都能采集到“**ベアズクロー**”，具体位置可参考上文给出的地图。这里的敌人比**ロレント**北部的强，蜜蜂型敌人的攻击附带毒效果，可提前购买饰品“**シルバーピアス**”给二人装备上。将材料交给**ロレント**礼拜堂的**デバイン**教区长即可完成任务。

### 兵士训练

| 期限 | 中 |
|---|---|
| 委托人 | アストン队长 |
| 报酬 | 500（+200）ミラ |
| 难易度 | 低 |
| BP | 3（+2） |

**任务说明：**和ヴェルテ桥・关所宿舍内的**アストン**队长对话并和士兵进行2对2的训练，敌人会使用附带“暗暗”效果的技能，不过实力并不强，集中火力先打倒一人再说。

### 仔猫の搜索

| 期限 | 中 |
|---|---|
| 委托人 | イ－ダ |
| 报酬 | 500ミラ |
| 难易度 | 低 |
| BP | 2 |

**任务说明：**和居酒屋门口的**イ－ダ**对话接受任务，之后分别前往时计台旁的小道、游击士协会前、礼拜堂外侧的小道、礼拜堂1F和教会2F追赶小猫。

### エリ-ズ街道の手配魔兽

| 期限 | 长 |
|---|---|
| 委托人 | 游击士协会 |
| 报酬 | 1000ミラ |
| 难易度 | 中 |
| BP | 4 |

**任务说明：**指定魔兽在**エリ－ズ**街道的桥上，敌人只有一只**ライノサイダ－**，用S战技可轻松解决。

# 第1章 消えた飞行客船

## 简略流程

剧情后前往**ロレント**西部的**ボ－ス**，游击士协会的揭示板追加新任务“亲书の配达”，**リノン**总合商店可购入“**リベ－ル通信 第2号**”，居酒屋追加新料理“**ミルクレ－プ**”。

↓

和**ヴェルテ**桥・关所宿舍的**アストン**队长对话获得“通行许可证”，与守门的队员对话即可开门前往对岸，和门前巡逻的兵士**ハロルド**对话可获得“**カ－ネリア 2巻**”

↓

一路往西到达**ボ－ス**市，前往游击士协会触发剧情并自动接受任务“定期船失踪事件”，揭示板上有分支任务“山道の魔兽搜索”、“食材の收集”和“东**ボ－ス**街道の手配魔兽”，在居酒屋可买到料理“仰天**チ－ズリゾット**”、“**フルマウススープ**”和“**レッドテ－ルスープ**”，在**ボ－スマ－ケット**可以买到料理“**スイ－トカステラ**”、“**フラワリィゼリ－**”，以及之前遗漏的书物。



↓

前往市长邸触发剧情，之后到礼拜堂找女仆对话打听情报，然后到**ボ－スマ－ケット**找到市长，获得“**メイベル**市长の手纸”。

↓

从东**ボ－ス**街道往北，穿过**アイゼンロ－ド**抵达**ハ－ケン**门，和右上的卫兵对话后进入酒场，这里可以购买料理“**サラダサンド**”和“梦见る甲罗烧き”，与**マルコ**对话可获得书物“**カ－ネリア 3巻**”。

↓

和金发青年对话两次后触发剧情，然后前往兵舍和**モルガン**将军对话，剧情后**オリビエ**加入队伍。

↓

返回**ボ－ス**市触发剧情，**オリビエ**离队。游击士协会的揭示板追加分支任务“**ベアズクロ－**の调查”、“雾降り峡谷の手配魔兽”和“西**ボ－ス**街道の手配魔兽”，前往**ボ－ス**市南部的琥珀の塔可触发秘密任务“琥珀の塔の不审者”。和雾降り峡谷山顶小屋的男子对话选择“食事を分けてもらう”可学会料理“地狱极乐锅（暗锅）”。

↓

在市长邸2F向**メイベル**市长报告情况，返回游击士协会报告后去居酒屋与**ナイアル**对话，接下来前往位于**ボ－ス**市西北的**ラヴェンヌ**村，此时揭示板追加分支任务“护卫の依赖”和“**アンセル**新道の手配魔兽”。

↓

和村长对话后到南边栈桥和**ルウイ**对话，之后前往村子北面的废坑。

↓

调查废坑入口被锁住的门，之后返回村子，在墓地与村长对话获得“废坑の键”。

↓

从废坑入口往西走，在广场触发剧情后进入BOSS战。

## BOSS战 キ－ル、空贼×4

空贼杂兵不值一提，可优先解决。**キ－ル**会使用扔炸弹的技能，会波及被攻击目标周围的一定范围，不过这招有咏唱时间，及时躲开就好。

## 简略流程

进入定期船内部调查，完成调查后前往甲板，选择“**アジトが特殊な场所にあるため**”可额外获得3点BP，离开定期船时触发剧情。

↓

剧情后自动接受任务“南街区の强盗事件”，**オリビエ**加入队伍。揭示板追加分支任务“盗まれた指轮”，在**ボ－スマ－ケット**的书店可购入“**リベ－ル通信 第3号**”。

↓

前往南街区收集情报（和街道上与房间内的人对话），完成情报收集工作后，在武器店门口触发剧情，之后和武器店对面房间内的**セシル**婆さん对话打听情报，接着前往**ボ－ス**市的**ヴァレリア**湖畔。此时，和**ボ－スマ－ケット**书店旁的**リブロ**对话可获得“**カ－ネリア 4巻**”

↓

和川蝉亭厨房的**レナ－ド**对话（可购买料理“**カサギの天ぷら**”、“**フナの味噌煮**”、“**レインボウの盐烧き**”、“**オロシュの串烧き**”、“**サモ－ナのムニエル**”），之后与栈桥的**ロイド**对话，然后返回川蝉亭和前台对话，选择“**部屋を取る**”留宿。

↓

和川蝉亭前台对话借到鱼竿“**プログレロッド**”，调查栈桥处开始钓鱼（可随意选择选项），结束钓鱼后触发剧情，获得“实录・百日战役”，之后前往西边的栈桥触发与**ヨシュア**的对话，返回川蝉亭途中选择“**あたしでも读める？**”可正式获得“实录・百日战役”。

↓

和川蝉亭1F的**シェラザ－ド**对话触发剧情，深夜前往西边的栈桥后返回川蝉亭2F阳台发现空贼兄妹的行踪，之后再次前往西边的栈桥，离开**ヴァレリア**湖畔时触发剧情并自动前往空贼砦。

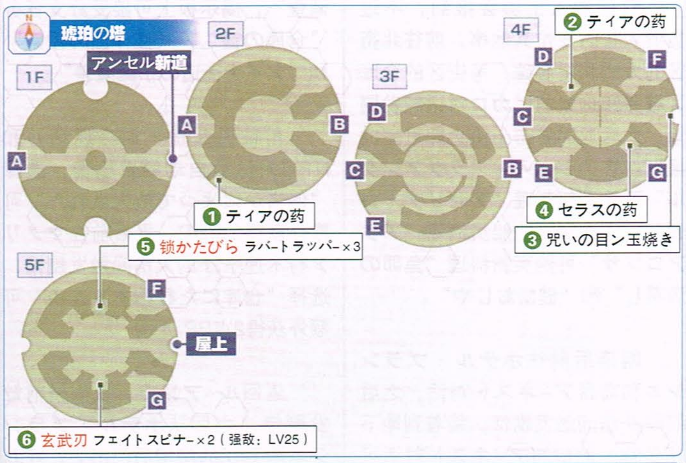
↓

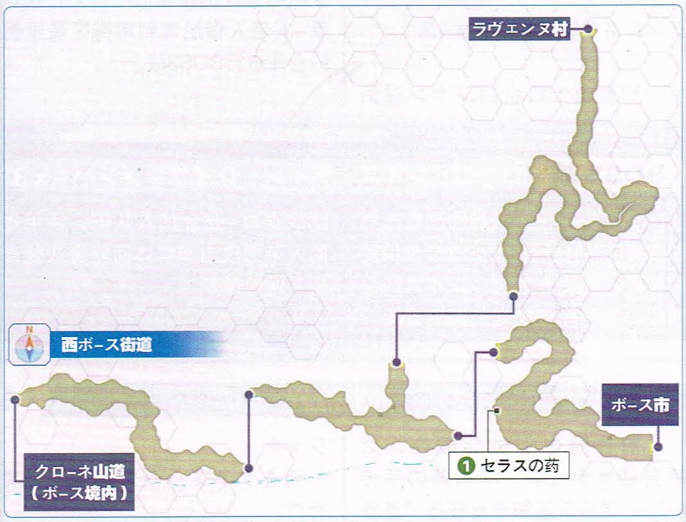
到达空贼砦后立即进入杂兵战，之后的路基本都没有岔路，途中的房间要仔细探索，房间内的宝箱有对应分支任务“盗まれた指轮”的物品。调查地下2F的吸尘器可获得“**黑いノ－ト**”，该物品对应下一章的一个分支任务。空贼砦每层都有一个需调查房门的房间，需进入战斗并打听情报，突入地下3F的房间时触发BOSS战。战后往飞空艇停泊处前进，途中会遭遇几场杂兵战，到达停泊处触发剧情并自动返回**ボ－ス**市，到游击士协会报告任务后获得“正游击士资格の推荐状”，本章结束。

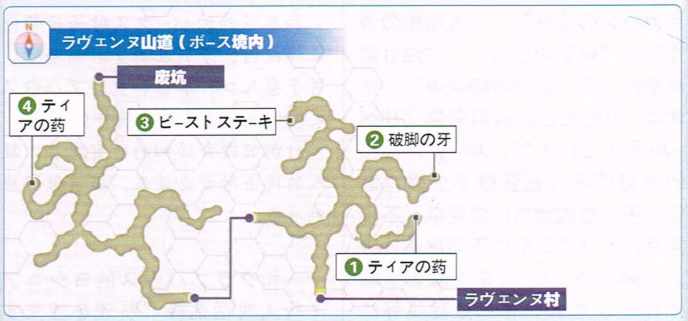
## BOSS战 ドルン、キ－ル、ジョゼット

**キ－ル**和**ジョゼット**二人的行动模式和之前一样，前者会使用范围攻击的炸弹，后者则是使用范围攻击的魔法，及时远离被攻击的同伴可免受波及，**シェラザ－ド**的驱动解除战技也可以用来打断**ジョゼット**的魔法咏唱。**ドルン**的远距离炮击威力和范围都很大且附带炎伤效果，魔法“**ティアラ**”可回血并解除炎伤效果，建议战前让我方一名角色配出该魔法。

## 地图&宝箱资料

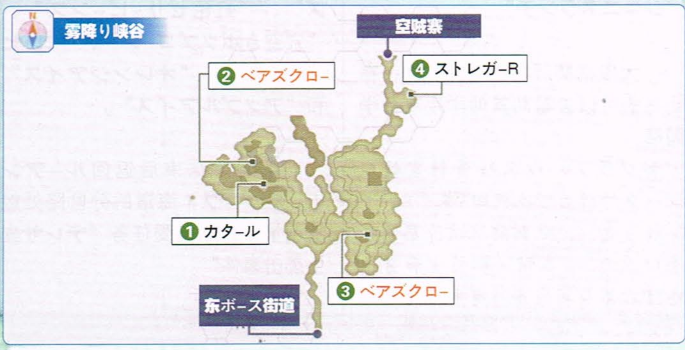


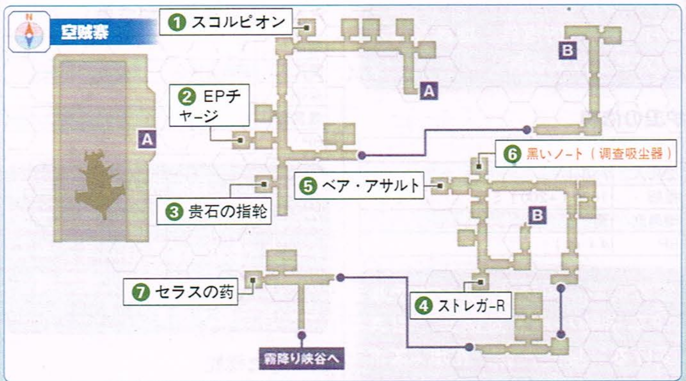










## 分支任务

### 亲书の配达

| 期限 | 短 |
|---|---|
| 委托人 | デバイン教区长 |
| 报酬 | 800ミラ |
| 难易度 | 低 |
| BP | 2 |

**任务说明：**和礼拜堂的**デバイン**教区长对话选择“**引き受ける**”接受任务并获得“**教区长の亲书**”，将其交给**ボ-ス**市礼拜堂的**ホルス**教区长。

### 山道の魔兽搜索

| 期限 | 长 |
|---|---|
| 委托人 | ライゼン村长 |
| 报酬 | 1500ミラ |
| 难易度 | 中 |
| BP | 4 |

**任务说明：**和**ラヴェンヌ**村的**ライゼン**村长对话接受任务，然后前往北面的山道，一直往**ラヴェンヌ**废坑方向前进，途中会遭遇**フェイトスピナ**-的袭击，将其击败即可完成任务。

### 食材の收集

| 期限 | 长 |
|---|---|
| 委托人 | グルナ |
| 报酬 | 800ミラ、王国风オムレツ的食谱 |
| 难易度 | 低 |
| BP | 3 |

**任务说明：**需要交纳5个“**魔兽の鸟肉**”给**レストラン**“**アンテローゼ**”厨房的**グルナ**，鸟类魔兽都会掉落该物品。

### 东ボ-ス街道の手配魔兽

| 期限 | 长 |
|---|---|
| 委托人 | 游击士协会 |
| 报酬 | 1000ミラ |
| 难易度 | 中 |
| BP | 4 |

**任务说明：**目标魔兽位于**霜降り**峡谷分支路的右下方，可以在前往**ボ-ス**市的途中顺手解决掉。敌人为**キングスコルプ**、**クインスコルプ**×3，物理防御较高，可用地属性魔法攻击**キングスコルプ**，用风属性魔法攻击**クインスコルプ**。

### ベアズクロ-の调查

| 期限 | 长 |
|---|---|
| 委托人 | スペンス老人 |
| 报酬 | 1000ミラ |
| 难易度 | 中 |
| BP | 4 |

**任务说明：**和**ボ-スマ-ケット**的**スペンス**老人对话，然后前往**ボ-ス**市东北的**雾降り**峡谷采集“**ベアズクロ-**”，这里也是无法查看地图的，进入峡谷后从右边的岔路前进可找到采集物，最后返回向**スペンス**老人报告调查结果。

### 雾降り峡谷の手配魔兽

| 期限 | 长 |
|---|---|
| 委托人 | 游击士协会 |
| 报酬 | 2000ミラ |
| 难易度 | 中 |
| BP | 5 |

**任务说明：**进入峡谷后从左边的岔路前进，迷宫深处就能遇到指定敌人。4只小怪在被打倒时都会自爆，其中**ボイルデッガ-G**弱火、**ボイルデッガ-R**弱水，要优先在远距离以魔法击倒。对方全是使用魔法攻击的敌人，只要做好补血工作，基本没有致命威胁。

### 西ボ-ス街道の手配魔兽

| 期限 | 中 |
|---|---|
| 委托人 | 游击士协会 |
| 报酬 | 1200ミラ |
| 难易度 | 中 |
| BP | 4 |

**任务说明：**目标敌人位于从**ボ-ス**市往西**ボ-ス**街道方向的第三个区域，**サンダ-クエイク**会使用附带封技效果的全体攻击技能，可提前给主力作战成员装备

防止该效果的道具。地属性魔法可对其造成大伤害。

### 护卫の依赖

| 期限 | 短 |
|---|---|
| 委托人 | ハルト |
| 报酬 | 1000（+200）ミラ |
| 难易度 | 高 |
| BP | 4（+1） |

**任务说明：** 和フリ—デンホテル1F客房的**ハルト**对话选“引き受ける”接受任务，在**ボ—ス**市西侧出口和**ハルト**对话选择“うん”正式开始护送任务，目的地是**クロ—ネ峠**。在**クロ—ネ**山道吊桥处会触发剧情，选择“正面突破ね！”可额外获得1点BP。敌人为**ヒツジン**×4，一共要战斗两次，最终将其送到关所可完成任务。

### アンセル新道の手配魔兽

| 期限 | 中 |
|---|---|
| 委托人 | 游击士协会 |
| 报酬 | 1500ミラ |
| 难易度 | 中 |
| BP | 5 |

**任务说明：** 目标敌人位于有琥珀の塔分支道路的区域，要与**アンバ—タ—トル**×6进行战斗。敌人的物理防御很高，用火属性魔法可对其造成大伤害。

### 盗まれた指轮

| 期限 | 中 |
|---|---|
| 委托人 | ラ—ナ |
| 报酬 | 2000ミラ |
| 难易度 | 低 |
| BP | 3 |

**任务说明：** 在空贼砦的宝箱里拿到“**贵石の指轮**”，将其交还给**ボ—ス**市南街区东侧民居里的**ラ—ナ**。

## 秘密任务

### 琥珀の塔の不审者

| 期限 | – |
|---|---|
| 委托人 | – |
| 报酬 | 2000ミラ |
| 难易度 | – |
| BP | 4 |

**任务说明：** 进入琥珀の塔触发剧情并自动接受任务，前往5F塔中央部分打倒**アンバ—タ—トル**×2后，带**アルバ**教授离开琥珀の塔，注意途中不能让教授死掉。5F的其中一个魔兽宝箱推荐战斗等级为25级，以目前的实力较难取得。

# 第2章 白き花のマドリガル

## 简略流程

剧情后**シェラザ—ド**和**オリビエ**离开队伍，之后前往**ボ—ス**市西边的**クロ—ネ峠**。此时可完成第1章遗留下来的分支任务“**盗まれた指轮**”以及秘密任务“黑いノ—ト”，在**ボ—スマ—ケット**的书店可买到“リベ—ル通信 第4号”。

↓

和**クロ—ネ峠**的**ゼルスト**队长对话留宿一晚，进入隔壁的房间触发剧情，之后需进行一场杂兵战，对手为**アタックド—ベン**×5。

↓

与**セ—ロス**副长对话办理通行手续，接下来往**ル—アン**方向前进，进入**マノリア**间道后触发剧情，之后往分支路东南方向的**マノリア**村前进。往西南方向前进可到达**バレンヌ**灯台，和**フォクト**老人对话可触发分支任务“灯台の魔兽扫讨”。

↓

和白の木莲亭厨房的**レックス**对话购买便当后前往村子南边的眺望台，另外还可以在此处买到新料理“朝摘みハ—ブティ”和“顽固パエリヤ”。

↓

返回途中**エステル**的游击士徽章被小孩子偷走，和杂货店旁边卖花的店员对话打听情报后前往村子东北的**マ—シア**孤儿院。

↓

剧情后往**ル—アン**方向前进，在**メ—ヴェ**海道的葫芦口处会遇到被杂兵袭击的**ジミ—**，分支路区域会遭遇分支任务“**メ—ヴェ海道の手配魔兽**”的指定敌人，可以顺手解决掉。沿着海岸可走到如图所示区域，调查木桶可获得“**スカルダガ—**”和“**海图の切れ端**”（具体位置详见“地图＆宝箱资料”）。

↓

前往游击士协会报到，不过负责人暂时在忙其他事，前往北街区的大桥和纪念碑、南街区的仓库区域并和这里的**ピカロ**对话触发剧情，之后返回游击士协会即可完成报到。在**カジノバ—“ラヴアンタル”**可购买新料理“**アゼリア・ロゼ**”，在南街区的船员酒场“**アクアロッサ**”可购买新料理“**鱼卵の酒蒸し**”和“**健康おじや**”。

↓

剧情后前往**ホテル・ブランシェ**和前台**ア—ネスト**对话，之后前往2F房间触发剧情，接着到地下1F住宿，此时与**ア—ネスト**对话可获得食谱“**绞りきりジュ—ス**”。

↓

和游击士协会的**ジャン**对话自动接受任务“**マ—シア孤儿院の调查**”，揭示板上可接受分支任务“**仓库の键**”、“**试作品の搜索**”和“**アイナ街道の手配魔兽**”。

↓

前往孤儿院，调查现场并和NPC对话后自动触发剧情，选择“**何者かによって放火された**”可额外获得2点BP。之后前往**マノリア**村木莲亭2F的大房间触发剧情，选择“**仓库にたむろする**连中”可额外获得2点BP。

↓

返回**ル—アン**市，在大桥前触发剧情，之后从**ホテル・ブランシェ**地下1F的旅馆后门出去，找**ムラ—ト**老人借船来到南街区最里侧的仓库进行BOSS战。

## BOSS战 ロッコ、レイス、ディン、レイヴンメンバ—×3

**ディン**会使用增加物理攻击力和回复HP的技能；**ロッコ**会使用复活技能，需优先解决；**レイス**则会使用封技和降低物理防御的技能。此战**クロ—ゼ**会加入队伍，活用她的大范围攻击和群体回复魔法能让战斗轻松很多。

## 简略流程

前往游击士协会报告，之后自动接受任务“**学园祭の手传い**”，揭示板追加分支任务“**整备用カバンの运搬**”、“**古地图の调查**”、“**探索の护卫**”、“**烛台盗难事件**”和“**旅行者の说得**”。在**オニ—ル**免税店能买到书物“**リベ—ル通信 第5号**”，**ル—アン**南部的**绀碧の塔**内能获得不少强力装备，不过塔内构造比较复杂，不少宝箱需要从各阶层的不同出入口进入才能获得，5F的某个魔兽宝箱推荐等级为30，依旧是建议等二周目再来挑战。

↓

往**ル—アン**北部**ヴィスタ**林道方向前进来到**ジェニス**王立学园，前往本馆右侧的学园长室触发对话，接着到**クラブハウス**2F的生徒会室。1F的食堂处可购买新料理“**ジェニスランチ**”。

↓

大段剧情后前往学园长室，在此之前可以去帮助其他学生准备学园祭。

·和クラブハウス2F资料室的ロジック对话后帮他找回3本“ル—アン经济史”，分别前往该阶层的男子ロッカ—、本馆·职员室和男子寮1F右侧房间找齐所有书后交给ロジック。

·调查クラブハウス2F生徒会室的门。

·和本馆外的パ—クス对话后帮他装饰校园，分别在讲堂右侧墙壁、男子寮入口、本馆和クラブハウス之间的连接通道进行装饰。

·打倒旧校舍徘徊的所有魔兽，敌人的攻击附带毒效果，提前做好应对准备。

↓

和**クラブハウス**的**ヨシュア**一行人对话选择“**料理を注文する**”，剧情后和食堂的**アルバ**教授对话，选择“**教授を社会科教室に案内する**”，下楼时触发剧情，然后从旧校舍2F东侧的门外出，之后便是一长段学园祭演出的剧情。自由行动期间，在广场的几个小摊上可购买新料理“**ロイヤルクレ—プ**”、“**虹色ゼリ—ビ—ンズ**”、“**穴空きポップコ—ン**”、“**コ—ヒ—アイス**”、“**オレンジアイス**”和“**アップルアイス**”。

↓

学园祭结束后返回**ル—アン**市，在**メ—ヴェ**海道的分岔路处触发剧情，自动接受任务“**テレサ先生袭击事件**”。

↓

往マノリア村方向前进，途中需要打倒拦路的魔兽。此时返回ルーアン市，和入口附近坐在桥上的マチルダ对话可获得“カーネリア5巻”，游击士协会的揭示板上追加分支任务“メーヴェ海道の手配魔兽②”。

↓

在マノリア村木莲亭2F大房间触发剧情后アガット加入队伍，之后前往バレンヌ灯台，除了第4层外，其他阶层都会触发战斗。第5层的战斗结束后会触发剧情和对话选项，任意选择即可，之后アガット脱离队伍。

↓

剧情后往ルーアン市方向前进，在メーヴェ海道分岔路触发剧情后自动返回ルーアン市向游击士协会报告情况。

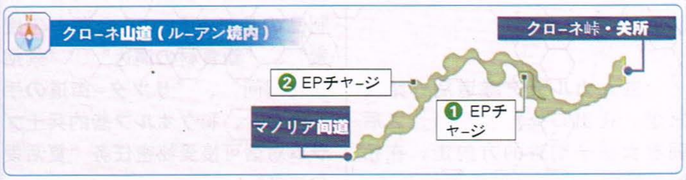
↓

前往市长邸，在2F的大厅触发剧情和对话选项，选择“ダルモア市长”，之后进行BOSS战，完成后从ジャン手里拿到“正游击士资格の推荐状”，本章结束。

## BOSS战 ファンゴ、ブロンコ

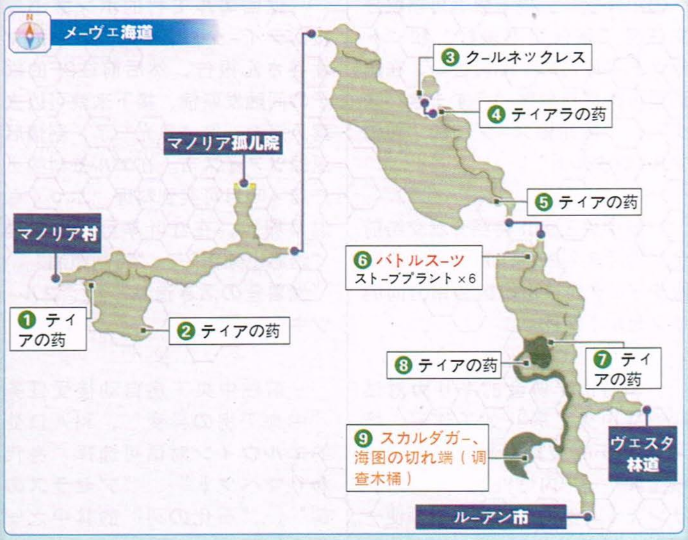
ファンゴ的攻击附带气绝效果，ブロンコ的攻击则附带毒效果，战前可做好对应异常状态的防御准备。除了附加异常状态外，两只魔兽就没有其他威胁了，集中火力各个击破即可。其中一只死掉后，会给另外一只附加物理防御和魔法防御上升3回合的状态。

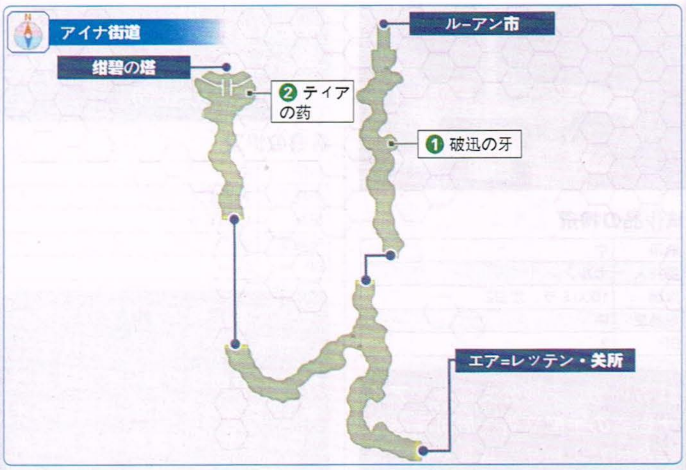
## 地图&宝箱资料

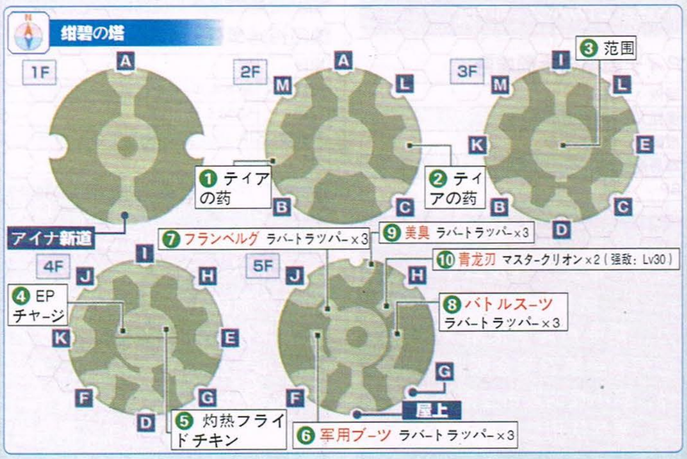


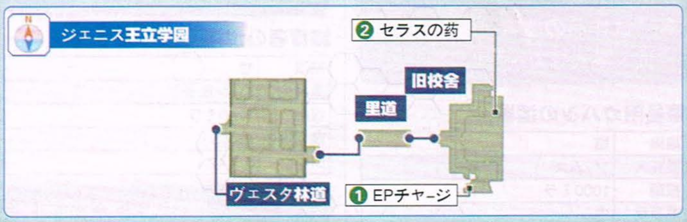







## 分支任务

### 灯台の魔兽扫讨

| 期限 | – |
|---|---|
| 委托人 | フォクト老人 |
| 报酬 | 1500ミラ |
| 难易度 | – |
| BP | 4 |

**任务说明：**和バレンヌ灯台前的フォクト老人对话接受任务，打倒灯台内徘徊的所有魔兽即可。

没有难度，用水属性魔法可轻松应对。

### メーヴェ海道の手配魔兽

| 期限 | – |
|---|---|
| 委托人 | 游击士协会 |
| 报酬 | 1500ミラ |
| 难易度 | 中 |
| BP | 4 |

**任务说明：**前往ルーアン途中必定会遇到的拦路敌人。目标为ジャバ、サメゲーター×2、ストーブプラント×2，由于队伍中有クローゼ帮忙回复，因此战斗

### 仓库の键

| 期限 | 长 |
|---|---|
| 委托人 | ハーグ |
| 报酬 | 1000ミラ |
| 难易度 | 中 |
| BP | 2 |

**任务说明：**和南街区西部货物堆积处的ハーグ对话，然后在如图所示位置调查水里发光的物品，之后返回与ハーグ对话，接着到船员酒场2F调查鱼竿，然后找前台的スクアロ借鱼竿到发光处钓起钥匙，将钥匙交还给ハーグ完成任务，借的鱼竿也要记得归还哟。



### 试作品の搜索

| 期限 | 中 |
|---|---|
| 委托人 | カルノー |
| 报酬 | 1000ミラ、攻击2 |
| 难易度 | 中 |
| BP | 3 |

**任务说明：**完成分支任务“アイナ街道の手配魔兽”后可获得该任务的对应物品，将其交还给武器店2F的**カルノー**即可。

### アイナ街道の手配魔兽

| 期限 | 长 |
|---|---|
| 委托人 | 游击士协会 |
| 报酬 | 1500ミラ |
| 难易度 | 中 |
| BP | 4 |

**任务说明：**指定魔兽在绀碧の塔前，敌人为**ヘルムキャンサー**×5，自带物理攻击反射的能力，需要用魔法来解决。不过它们会频繁召唤会吸收EP的小怪，且小怪的攻击还附带封魔效果，要尽快用范围攻击魔法速战速决。完成战斗后可获得分支任务“试作品の搜索”所需的物品“试・零式导力铳”。

### 整备用カバンの运搬

| 期限 | 短 |
|---|---|
| 委托人 | ソームズ |
| 报酬 | 1000ミラ |
| 难易度 | 中 |
| BP | 4 |

**任务说明：**和**オーブメント**工房的**ソームズ**对话拿到“整备用**カバン**”，将其交给**バレンヌ**灯台的**フォクト**老人即可。另外，如果提前去**ルーアン**市的**カジノバー**“**ラヴァンタル**”和厨师对话可获得“**アゼリア・ロゼ**”，之后在**マノリア**村的杂货店购买“**辛口アンチョビ**”，将这些全部交给**フォクト**老人可额外获得“作业用**ヘルメット**”和“斗魂**ハチマキ**”作为奖励。

### 古地图の调查

| 期限 | 短 |
|---|---|
| 委托人 | ジミー |
| 报酬 | 1000（+1000）ミラ |
| 难易度 | 中 |
| BP | 3（+2） |

**任务说明：**和**ルーアン**礼拜堂的**ジミー**对话接受任务，之后去**メーヴェ**海道浅滩的桶里找到“海图の切れ端”交给他，桶的具体位置参见流程攻略部分。

### 探索の护卫

| 期限 | 短 |
|---|---|
| 委托人 | アメリア |
| 报酬 | 1500ミラ |
| 难易度 | 中 |
| BP | 5 |

**任务说明：**和**マノリア**村北侧出口附近的**アメリア**对话接受任务，之后前往**クローネ**山道遇到被3只**ボイルデッガー**－R袭击的**オーヴィッド**，将其救下后护送他返回**マノリア**村即可。

### 烛台盗难事件

| 期限 | 短 |
|---|---|
| 委托人 | 秘书ギルバート |
| 报酬 | 5000ミラ |
| 难易度 | 中 |
| BP | 7 |

**任务说明：**完成分支任务“仓库の键”后前往南街区市长邸和秘书**ギルバート**对话接受任务，之后依次调查北街区西南方向的纪念碑里侧、**カジノバー**“**ラヴァンタル**”2F的轮盘赌博机、**ルーアン**发着场楼梯下的棕色拖车、南街区西侧的巨大吊车，最后跟附近的**ハーグ**对话完成任务。

### 旅行者の说得

| 期限 | 短 |
|---|---|
| 委托人 | ハーン队长 |
| 报酬 | 1000ミラ |
| 难易度 | 中 |
| BP | 3（+2） |

**任务说明：**前往**ルーアン**市南部的**エア＝レッテンへ**关所，和2F的**ハーン**队长对话接受任务后前往食堂说服**デュナン**公爵，依次选择“阁下、お迎えに参りました。”、“市长邸からです。”、“ええ！こんな粗末な所に……”、“あ、阁下の足元に……”可额外获得2点BP。另外，关所的食堂会贩卖料理“小鱼の盐釜烧き”。

### メーヴェ海道の手配魔兽②

| 期限 | 短 |
|---|---|
| 委托人 | 游击士协会 |
| 报酬 | 2000ミラ |
| 难易度 | 中 |
| BP | 5 |

**任务说明：**目标是**メーヴェ**海道分支路上拦路的魔兽，敌人为**ジャバ**×3、**サメゲーター**×2、**ストーブプラント**×2、**コーンムーバー**，敌人除了数量较多外没有其他特别之处，用水属性魔法可加快讨伐速度。

## 秘密任务

### 黒いノート

| 期限 | – |
|---|---|
| 委托人 | – |
| 报酬 | 2000ミラ |
| 难易度 | – |
| BP | 5 |

**任务说明：**将第一章在空贼砦获得的“黑いノート”交给**ハーケン**门地下牢的宪兵。

# 第3章 黑のオーブメント

## 简略流程

在**ルーアン**市的**オニール**免税店可购买书物“リベール通信 第6号”，和**ジェニス**王立学园**クラブハウス**2F资料室里的**パープ**对话可获得书物“カーネリア 6卷”。

↓

前往**ルーアン**市南部的**エア＝レッテン**关所，和入口附近的兵士**クロン**对话办理通行手续，来到关所2F触发剧情，**クローゼ**离开队伍。

↓

进入**カルデア**隧道后一路往东走，在出口处触发剧情，之后朝着女孩子前进的方向走，在桥附近触发战斗，此战能操控**ティータ**，她的HP很少，要远离敌人的攻击范围。战斗结束后**ティータ**加入队伍。

↓

离开隧道到达**ツァイス**市，乘坐电梯来到中央工房1F后**ティータ**离开队伍。

↓

到市街区的游击士协会报到，剧情后从**キリカ**手中拿到“工房长への绍介状”，揭示板上可领取分支任务“临时司书求む”和“トラット平原道の手配魔兽”，在居酒屋可购买新料理“うずまきパスタ”、“黑胡椒スープ”和“旬のフルーツタルト”。

↓

到中央工房1F将绍介状交给前台，然后来到2F的工房长室，接着跟**ティータ**前往市街区西南方向的**ラッセル**工房2F。

↓

和游击士协会的**キリカ**对话后前往中央工房3F的工作室，接下来到5F的演算室选择“关联情报检索”→“内燃机关”・“ガソリン”（其他的内容也可以顺便一看）。接着前往B1找**フェイ**拿到“ガソリンタンク”，然后到**ツァイス**发着场和前台的**ジラール**对话，之后在工房船“**ライプニッツ**号”找**グスタフ**整备长拿到“内燃机关**ユニット**”，将所有物品拿给中央工房3F的**ラッセル**博士，剧情后自动接受任务“**エルモ温泉のポンプ修理**”。

↓

前往**ツァイス**市南部的**エルモ**村，此时揭示板追加分支任务“新制品の**テスト**”、“运搬车の搜索”、“新食材の调达”、“禁烟强化周间”、“**リッター**街道の手配魔兽”，和**ヴォルフ**砦的兵士**ブラム**对话可接受秘密任务“复活爱の使者”。

↓

与**エルモ**村红叶亭的**マオ婆さん**对话借到“**ポンプ**小屋の键”，之后到村北侧的**ポンプ**小屋修理水泵，接着返回红叶亭触发剧情。离开**エルモ**村后往西北方向前进触发剧情战斗，敌人是**アタックドーベン**×6，此战要保护NPC的安全，用范围攻击快速消灭敌人是上策。

↓

返回**エルモ**村的**ポンプ**小屋接回**ティータ**，之后向红叶亭的**マオ婆さん**报告，然后前往2F的柚子の间触发剧情，接下来就可以去露天浴池一览“风光”了，剧情后返回**ツァイス**市。在**エルモ**村的土产店・叶月可买到料理“ふっくら温泉卵”，在红叶亭可买到料理“诱惑山菜锅”、“特制卵酒”、“魔兽鱼の活き造り”和“フルーツ牛乳”。

↓

前往中央工房自动接受任务“中央工房の异变”，和入口处的**エルウィン**对话可选择“身代わりマペット”、“アセラスの药”、“石化の刃”的其中之一作为奖励。

↓

处理各阶层的发烟筒可额外获得1点BP，电梯无法使用，只能走右侧的楼梯前往各阶层，发烟筒的具体位置为B1的出货口附近、1F大厅、2F电梯附近、3F设计室、4F实验室。完成后到3F的工作室触发剧情，之后与合流的**アガット**一起前往5F的电梯附近。

↓

返回游击士协会，剧情后前往红莲の塔，在塔的入口处与**アタックドーベン**×5进行战斗，战后选择“黑装束**の**连中**と**关系**が**？”可额外获得3点BP。之后一路往上，在屋顶与黑装束×3战斗，持枪的敌人会使用范围攻击，建议优先解决。完成战斗后往**ツァイス**市方向前进，在**トラット**平原道的分岔路口触发剧情后自动返回**ツァイス**市。此时和**ヴォルフ**砦的**ブルーノ**对话可获得书物“**カーネリア** 7卷”。

↓

和**ツァイス**礼拜堂的**ビクセン**教区长对话，之后返回游击士协会，剧情后**ジン**加入队伍，接下来往**ツァイス**市西北的**カルデア**钟乳洞前进。

↓

在钟乳洞西北采掘到“**ゼムリア**苔”，之后需要打倒被吸引而来的魔兽。完成战斗后返回礼拜堂找**ビクセン**教区长调合药品“**アルヴの**灵药”，将药送到中央工房4F的医务室。

## BOSS战 オウサマペングー、キペングー×2、モモペングー×2

小企鹅中，**モモペングー**会附加物理攻击大幅提升的状态，建议优先解决。**オウサマペングー**会使用附带封技效果的直线贯通型技能，好在伤害不算高，要给冲锋的角色提前做好防御异常状态的准备。

## 简略流程

返回游击士协后自动接受任务“**ラッセル**博士**の**搜索”，剧情后获得“**ドロシーの**写真”。此时揭示板上追加分支任务“**リッター**街道**の**手配魔兽②”，在**ベル・ステーション**可买到书物“**リベール**通信第7号”。

↓

前往**ツァイス**市北部的**レイストン**要塞，沿途会遭遇分支任务中需要讨伐的拦路魔兽，可顺手将其解决。在要塞正门触发剧情，选择任意选项皆可，离开正门时再度触发剧情，之后自动返回**ツァイス**市。

↓

剧情中选择“亲卫队**がはめられたってこと？**”可额外获得3点BP，之后前往**ラッセル**工房2F找到“感知妨害器”，返回游击士协会，剧情后从**キリカ**手里获得“**レイストン**要塞概略图”。

↓

前往发着场和**マードック**工房长对话，剧情后选择“出发**する**”，自动前往**レイストン**要塞。和飞船最上层的**アガット**对话并到甲板触发剧情，然后再与船舱内的**グスタフ**整备长对话，剧情后众人来到要塞，剧情时选择“中央**の**研究栋”。

↓

往研究栋方向前进，调查侧面的铁窗后与正面的特务兵×2交战。进屋救出**ラッセル**博士并获得“演算**オーブメント**”，离开时触发剧情。

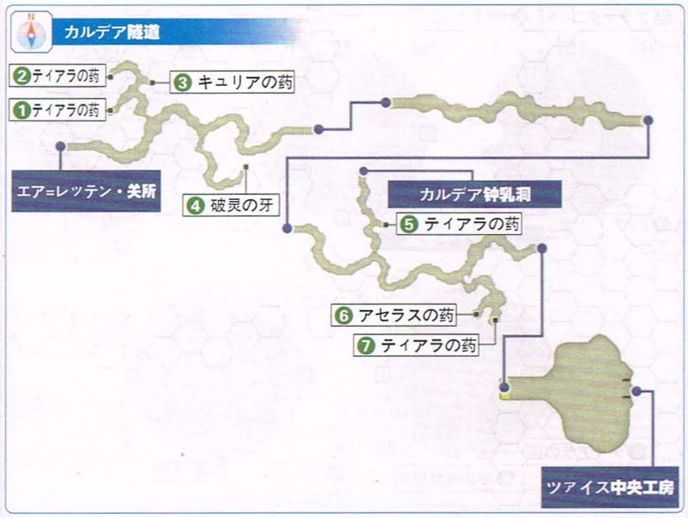
↓

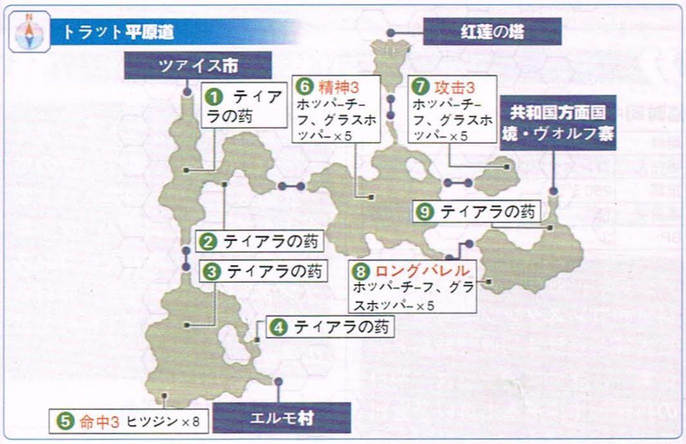
潜入司令部，不与中庭的王国军兵士交战并顺利抵达司令部时可额外获得3点BP，注意与士兵保持一定距离，否则被发现后直接进入战斗，并且无法逃走。

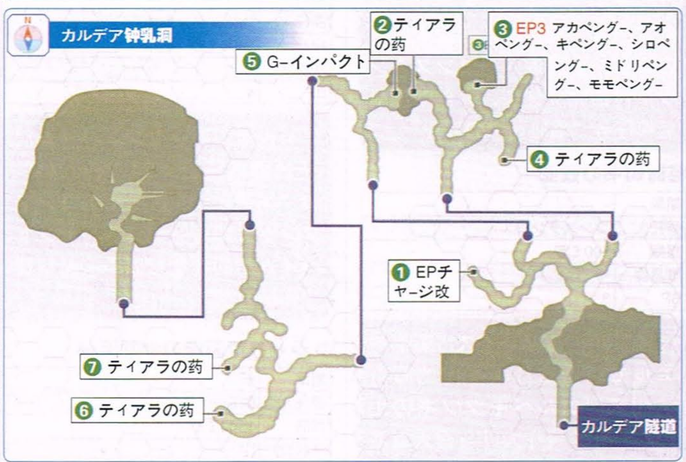
↓

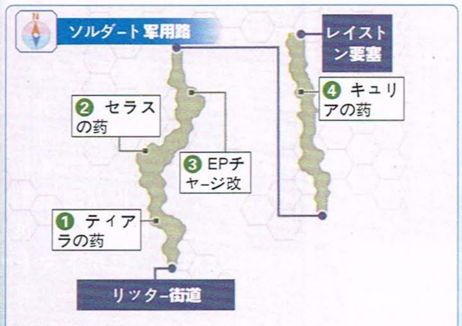
从左侧的楼梯进入地牢，离开司令部时触发剧情，接着从右侧的房间出去，利用水路脱离要塞，本章结束。

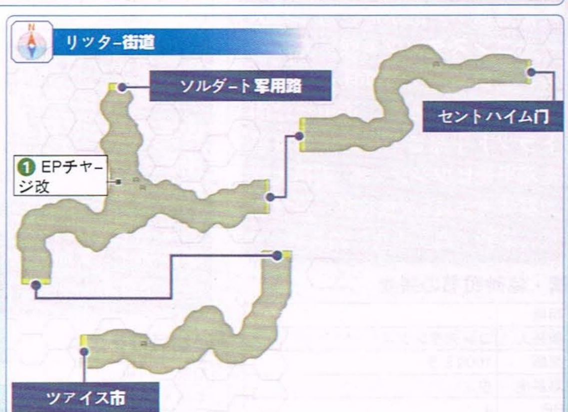
## 地图&宝箱资料

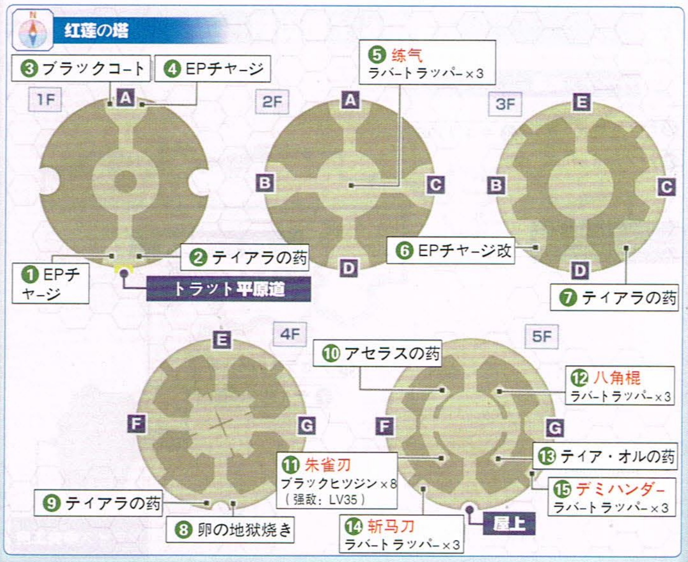





## 分支任务

### 临时司书求む

| 期限 | 长 |
|---|---|
| 委托人 | コンスタンツェ |
| 报酬 | 250ミラ |
| 难易度 | 低 |
| BP | 3 |

**任务说明：**前往中央工房2F的资料室和**コンスタンツェ**对话，然后去3F的设计室回收“结晶光学论集”，4F的实验室回收“明日**の**料理”（读这本书可以学会料理“携带**ブイヤベース**”）、医务室回收“猫语日常会话入门”三本书，之后返回与**コンスタンツェ**对话完成任务，并自动接受后续任务“临时司书**の**残业”。

### 临时司书の残业

| 期限 | – |
|---|---|
| 委托人 | コンスタンツェ |
| 报酬 | 500ミラ |
| 难易度 | 中 |
| BP | 3 |

**任务说明：**在**ツァイス**市南部的**エルモ**村调查红叶亭内的石灯笼获得“**エルベキツツキの**生态”，其位置在大厅与露天浴池连接通道下方的水池，将书物交还给**コンスタンツェ**即可完成任务，并自动接受后续任务“续・临时司书**の**残业”。途中经过的**トラット**平原道西南方位的魔兽宝箱里是**ヒツジン**×8，可用大威力群体魔法或S战技将其一口气全灭，拿到“八头击灭”的奖杯。

### 续・临时司书の残业

| 期限 | – |
|---|---|
| 委托人 | コンスタンツェ |
| 报酬 | 1000ミラ |
| 难易度 | 中 |
| BP | 4 |

**任务说明：**在**トラット**平原道有5个石柱的地方（通往红莲**の**塔分支路区域东北方向的入口）调查中央的石柱获得“**ハーツ**少年**の**冒险・下”，将其交给**コンスタンツェ**即可完成任务，并自动接受后续任务“续々・临时司书**の**残业”。

### 续々・临时司书の残业

| 期限 | – |
|---|---|
| 委托人 | コンスタンツェ |
| 报酬 | 2000ミラ |
| 难易度 | 中 |
| BP | 4 |

**任务说明：**调查**セントハイム**门3F的酒桶获得“31本**の**糸杉”和“妨害3”，将其交给**コンスタンツェ**即可完成任务。**セントハイム**门的食堂可以购买新料理“究极肉锅”。

### トラット平原道の手配魔兽

| 期限 | 长 |
|---|---|
| 委托人 | 游击士协会 |
| 报酬 | 1500ミラ |
| 难易度 | 中 |
| BP | 4 |

**任务说明：**目标位于**トラット**平原道通往红莲**の**塔的分支路区域的左下，敌人为**クロノサイダー**×4，攻击力较高且附带气绝效果，一定要提前给近战成员装备防止该效果的饰品。建议**ティータ**加入队伍后再来完成这个任务。

### 新制品のテスト

| 期限 | 短 |
|---|---|
| 委托人 | ティエリ |
| 报酬 | 2000ミラ |
| 难易度 | 低 |
| BP | 4（+2） |

**任务说明：**和中央工房4F实验室的**ティエリ**对话接受任务并获得“**ストレガ-α**”，将其给**エステル**装备后前往市区周边的**エア=レッテン**关所、**エルモ**村、**ヴォルフ**砦、**レイストン**要塞、**セントハイム**门其中3个地方后返回向**ティエリ**报告即可完成任务，走过4个以上地方可获得“**ストレガ-β**”和2点BP的额外报酬。

### 运搬车の搜索

| 期限 | 短 |
|---|---|
| 委托人 | 游击士协会 |
| 报酬 | 1000ミラ |
| 难易度 | 低 |
| BP | 4 |

**任务说明：**到**トラット**平原道东面有分支路区域西南方位的搬运车处和NPC对话，打倒魔兽装攻**ウサギ**×6后完成任务，并自动接受后续任务“运搬车**の**修理”。

### 运搬车の修理

| 期限 | – |
|---|---|
| 委托人 | ブルーノ |
| 报酬 | 1500ミラ |
| 难易度 | – |
| BP | 5 |

**任务说明：**和中央工房3F设计室的**プロメテ**对话，之后去5F演算室按“中央工房关连”→“关连情报检索”→“运搬车”的顺序检索，接着从B1进入**カルデア**隧道，和入口附近的**ルーディ**对话获得“驱动**オーブメント**”，将物品送给**トラット**平原道的**ブルーノ**完成任务。

### 新食材の调达

| 期限 | 长 |
|---|---|
| 委托人 | ベン |
| 报酬 | 1000ミラ |
| 难易度 | 低 |
| BP | 3 |

**任务说明：**在中央工房4F实验室的温室拿到“**にがトマト**”，之后与市街区居酒屋“**フォーゲル**”的**ベン**对话，选择“食材**を**见**せる**”，剧情后获得料理“**にがトマトサンド**”。每次重新进入实验室，都可以从温室里拿到一个“**にがトマト**”，该材料是制作料理“**にがトマトサンド**”的必要材料之一，可在此多多收集。

### 禁烟强化周间

| 期限 | 短 |
|---|---|
| 委托人 | 医务室・ミリアム |
| 报酬 | 2000ミラ |
| 难易度 | 中 |
| BP | 4 |

**任务说明：**和中央工房4F医务室的**ミリアム**对话接受任务，先将“新鲜**ミルク**”给小猫喂食（调查小猫后选择“新鲜**ミルクをあげる**”，食材可在市内的杂货店购买），值得怀疑的人有5F演算室的**トランス**主任、1F大厅的**フーゴ**和2F工房长室的**マードック**工房长，不过小猫只会对工房长室有反应。接下来调查房间内部被锁上的门，从桌子上放置的书中找到钥匙，开门进入后调查屋内的桌子发现“烟草”。

### リッタ-街道の手配魔兽

| 期限 | 长 |
|---|---|
| 委托人 | 游击士协会 |
| 报酬 | 2000ミラ |
| 难易度 | 中 |
| BP | 5 |

**任务说明：**目标位于**リッター**街道分支路区域，敌人为**メルクリバイパー**、**ベインコブラ**×4，其攻击附带毒效果，提前做好预防措施即可。

### リッタ-街道の手配魔兽②

| 期限 | 中 |
|---|---|
| 委托人 | 游击士协会 |
| 报酬 | 3000ミラ |
| 难易度 | 中 |
| BP | 6 |

**任务说明：**主线流程路程中的拦路者，敌人为**ブラディセイバー**、**アタックドーベン**×2、**ソリッドドーザー**×2。此战我方处于被围攻的状态，建议用高伤害的S战技速战速决。注意**ブラディセイバー**的攻击附带吸血效果，不能与其一直纠缠，HP低于1500时立即用**エステル**的S战技将其了结。



## 秘密任务

**复活爱の使者**

| 期限 | – |
| --- | --- |
| 委托人 | 兵士ブラム |
| 报酬 | 2000ミラ |
| 难易度 | 中 |
| BP | 2（+4） |

**任务说明：ヴォルフ**砦位于**ツァイス**市东南部，和兵士**ブラム**对话选择“**引き受ける**”接受任务并获得“**フェイへの手纸**”和1000**ミラ**，将信交给中央工房B1的**フェイ**，如果身上持有道具“**もこもこニット帽**”（在**ツァイス**市的杂货店购买）并将其作为礼物送给**フェイ**可额外获得4点BP；如果身上持有道具“**旬のフル–ツタルト**”（在**ツァイス**市的居酒屋购买）并将其作为礼物送给**フェイ**可额外获得2点BP。

# 终章 王都擦乱

## 简略流程

剧情后获得“正游击士资格の推荐状”，前往**ツァイス**发着场，和前台对话获得“乘船券×2”，在乘船处附近触发剧情，之后将票还给前台。此时和**エア＝レッテン**关所宿屋的兵士**オッタ–**对话可获得书物“**カ–ネリア** 8卷”。

↓

步行前往**ツァイス**市东北的**セントハイム**门，和前台的兵士**ウェイン**对话选择“**通行手续する**”，往北是前往王都**グランセル**的方向，此时和东部**グリュ–ネ**门2F城墙上的兵士**セルバン**对话可获得书物“**カ–ネリア** 9卷”。

↓

进入王都**グランセル**触发剧情，在入口附近右侧的小摊可购买新料理“**ゴ–ジャスクレ–プ**”，在居酒屋“**サニ–ベル・イン**”可购买新料理“浑身**ブイヤベ–ス**”、“**ミックスカクテル**”和“**リフレッシュパイ**”，在西街区的**コ–ヒ–ハウス**“**バラル**”可购买新料理“匠风**ライスカレ–**”和“浓缩**エスプレッソ**”，在东街区的**エ–デル**百货店可购买书物“**リベ–ル**通信 第8号”。

↓

进入游击士协会触发剧情，选择“**绍介状を握りつぶされちゃう？**”可额外获得1点BP。之后到北街区的**グランセル**城触发剧情，接着前往东街区的**グランアリ–ナ**，花1000**ミラ**购买观战券进入其中，接下来依次前往**アリ–ナ**2F、**アリ–ナ**1F的选手休息室、南街区的居酒屋“**サニ–ベル・イン**”，最后和东街区南部的**カルバ–ド**共和国大使馆入口处的士兵对话触发剧情。

↓

往**エルベ**周游道方向前进，在**エルベ**离宫的分支地图南边广场触发剧情战斗，第一战要打倒丘陵**ビ**–×3，第二战要打倒丘陵**ビ**–×8，敌人的攻击附带毒效果，提前装备好抵御该效果的饰品。完成战斗后触发剧情并自动返回王都。

↓

休息一晚后，第二天前往东街区的**グランアリ–ナ**，和售票处的人对话领取“选手登录**カ–ド**”，之后进入**グランアリ–ナ**内部右侧的选手休息室和所有人对话，接下来正式开始比赛，获胜后得到“20000**ミラ**”和“地下水路の键A”。

## BOSS战 ロッコ、ディン、レイス、レイヴンエリ–ト

敌人是之前遇到过的不良团体，也算是老对手了。三人在技能方面没有变化，依旧是要优先解决掉会使用复活技能的**ロッコ**。新加入的**レイヴンエリ–ト**可看做高级杂兵，留到最后料理即可。



## 简略流程

返回游击士协会和**エルナン**对话，之后前往北街区的旅馆休息。第二天前往**グランアリ–ナ**继续比赛，此时揭示板追加分支任务“地下水路西区画の手配魔兽”。这次的对手是游击士协会的4名前辈，获胜后得到“40000**ミラ**”。

## BOSS战 グラッツ、アネラス、クルツ、カルナ

这个队伍中要优先解决的是会为全员加防、加血的方术使**クルツ**，其次是HP较少的**アネラス**，负责强攻的**グラッツ**可用带延迟效果的战技进行牵制，远程攻击手**カルナ**的攻击力较低，但攻击附带暗暗效果，提前装备防御该效果的饰品就可以排除掉这个威胁了。

## 简略流程

前往西街区的**リベ–ル**通信社2F和**ナイアル**对话，看完资料后选择“**リシャ–ル大佐**”可额外获得2点BP。之后返回游击士协会向**エルナン**报告并获得“地下水路の键B”。

↓

返回旅馆的房间触发剧情后潜入西街区的**グランセル**大圣堂（需从东街区绕路前行），不被士兵发现顺利到达大圣堂可额外获得5点BP，和东街区**グランセル**空港内飞船上的**ラルフ**对话可获得书物“**カ–ネリア** 10卷”。到达大圣堂触发剧情并获得“**ユリアの绍介状**”。

↓

第二天前往**グランアリ–ナ**参加决赛，此时揭示板追加分支任务“地下水路东区画の手配魔兽”，和东街区**エ–デル**百货店前的**アントン**对话，然后与围着百货店走的**メ–シャ**对话，引导她经过**アントン**的面前，每经过一次就与**アントン**对话，三次之后获得书物“**カ–ネリア** 11卷”。进入**グランアリ–ナ**，可自由行动时前往2F和**ドロシ–**、**アルバ**教授以及游击士协会的四人组对话，然后到大厅触发剧情，之后返回休息室，剧情后正式开始决赛。获胜后得到“100000**ミラ**”和“晚餐会への招待状”。

## BOSS战 ロランス少尉、特务兵×3

**ロランス**少尉基本不会主动进攻，他会使用分身和回复魔法进行辅助，分身的伤害和防御力都较低，数量虽然较多但无法对我方构成威胁。**ヨシュア**的战技“魔眼”可对圆形范围的敌人形成延迟效果，可多加利用。

## 简略流程

前往北街区的**グランセル**城，和各个房间的熟人聊过天之后前往楼顶的空中庭园，靠近中央的女王宫附近触发剧情，之后返回自己的房间。

↓

晚餐会结束后来到中央的大厅触发剧情，接下来进入1F女仆的房间，之后前往女王宫会见**アリシア**女王。返回自己房间的途中会触发剧情，对话选项可任意选择。

↓

前往西街区的**リベ–ル**通信社，选择“**谁かに呼び出された**”→“**クロ–ディア姬の缘谈について**”可额外获得4点BP。然后到**グランセル**大圣堂和**カラント**大司教对话，接下来要去北街区酒店2F右侧房间、东街区的百货店、南街区的居酒屋和武器屋找到游击士协会的四位前辈，此时百货店可购买书物“**リベ–ル**通信 第9号”。如果收齐了全部11卷“**カ–ネリア**”，可以和西街区**コ–ヒ–ハウス**“**バラル**”的店主对话，换取**エステル**或**ヨシュア**的最强武器。

↓

返回游击士协会和**エルナン**对话，整备完毕后再度与**エルナン**对话并选择“准备**はできている**”正式开始人质解放作战。

↓

突入**エルベ**离宫，入口和中庭会分别遭遇与特务兵的战斗，前

往中庭西北的谈话室，打倒特务兵×4后可解救出执事**レイモンド**，以后与其对话可选择“休憩する”进行体力全回复。

↓

调查北部被锁上的门之后返回与执事**レイモンド**对话，之后前往中庭东北的展示室，调查最右侧巨大的壶获得“**スペアキ－**”。打开被锁的门后继续前进会与实力更强劲的重装特务兵×2战斗，之后成功突入聚集了人质的大广间。

↓

剧情后兵分两队，一队由**ヨシュア**、**オリビエ**、**ジン**组成，另一队由**エステル**、**シェラザ－ド**、**クロ－ゼ**组成。东街区左侧的小摊可以买到新料理“**スペシャルアイス**”，从东街区进入王都地下水路后一路往北，地图上有“=”的地方为隐藏通道，在终点处选择“**正午まで待机する**”切换到**エステル**小队。

↓

在整备士**ペイトン**处可兑换结晶回路以及购买道具，整备完毕后操控**エステル**小队登上飞空艇（建议给这支队伍全员装备防御毒效果的饰品）。视点切换到**ヨシュア**小队，侵入南部的房间打倒特务兵×4、**アタックド－ベン**×2的组合后再度切换到**エステル**小队进行BOSS战。

## BOSS战 カノ－ネ大尉、特务兵×2

**カノ－ネ**大尉的攻击力并不高，不过攻击附带毒效果，除此之外还会使用附带即死效果的魔法，提前做好这两种异常状态的预防工作就没啥难度了。

## 简略流程

向女王宫方向前进，前进途中和女王宫入口处会分别遭遇杂兵战，进入女王宫后要与**デュナン**公爵带领的队伍战斗，在不打倒**デュナン**公爵的情况下结束战斗可额外获得2点BP。

↓

在女王宫最深处与**ロランス**少尉战斗，此战即便战败也能继续流程，战胜**ロランス**可额外获得3点BP。剧情后队伍合流，接下来除**エステル**和**ヨシュア**外，还要在剩下的6人里选择两人组成队伍进行最后阶段的战斗。

↓

封印区画共有5层，在第三层的空中回廊要与**カノ－ネ**大尉的队伍战斗，第五层最深处则是与**リシャ－ル**大佐和**トロイメライ**三种形态的战斗。

## BOSS战 カノ－ネ大尉、ガンド－ル×2

这次的**カノ－ネ**大尉多了一个会吸收我方角色EP的招式，战前先调整站位，把负责回复的角色放到尽量靠后的位置，可以用附带延迟效果的战技攻击她，尽可能减少其出手的次数。**ガンド－ル**的单体攻击威力不高，但会召唤杂兵**ドゥ－ムM**型，是需要优先解决的对象。

## BOSS战 リシャ－ル大佐、フォトンジャッジ×2

**フォトンジャッジ**会发射攻击范围较大的导弹，为了不被波及，此战要求全员分散站位，队伍中最好为两名成员配出高级回复魔法用于救急。**リシャ－ル**大佐的单体伤害较高，不但免疫迟延类效果还会使用对单体造成2000左右伤害的S战技，建议队伍中带上**クロ－ゼ**，她的战技“**ケンプファ－**”能降低敌人的物理攻防，对**リシャ－ル**大佐使用该技能后，能大幅降低他的威胁。

## BOSS战 トロイメライ（第一形态）、ボソ－プR、ボソ－プL

首先要解决**ボソ－プR**和**ボソ－プL**这两个附属装置，其中**ボソ－プR**需要用物理攻击、**ボソ－プL**需要用魔法攻击才能对其造成有效伤害。**トロイメライ**会使用攻击范围很大且附带炎伤效果的炮击，尽可能分散站位。

## BOSS战 トロイメライ（第二形态）

该阶段的BOSS会不停召唤**ポスト－ルアルファ**和**アポスト－ルベ－タ**两种杂兵增援，本体攻击方式为小范围激光扫射，角色之间依旧要拉开距离避免误伤。召唤出来的杂兵会使用物理和魔法攻击，且死亡时会自爆，在清理杂兵时要注意自己的站位。BOSS每受到一定伤害时会使用单体大伤害招式，这招的伤害接近3000，复活药或复活魔法一定要备上。不过BOSS在使用这招之后防御力会降低，此时是用大招反攻的好时机。

## BOSS战 トロイメライ（第三形态）

残破状态的BOSS没有行动能力，爽快地敲死它吧。

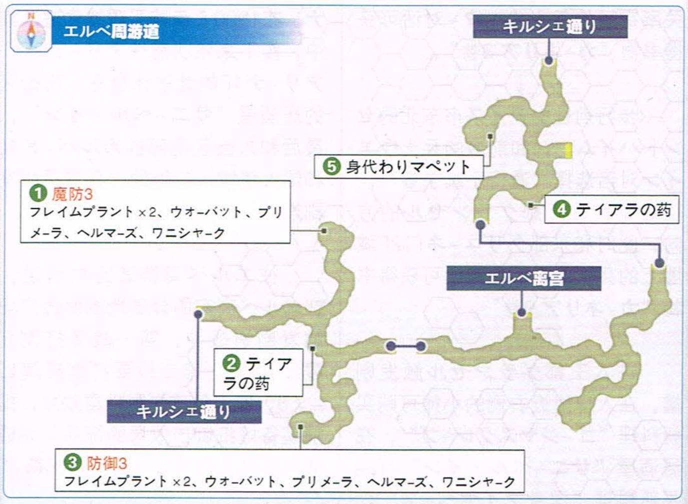
## 简略流程

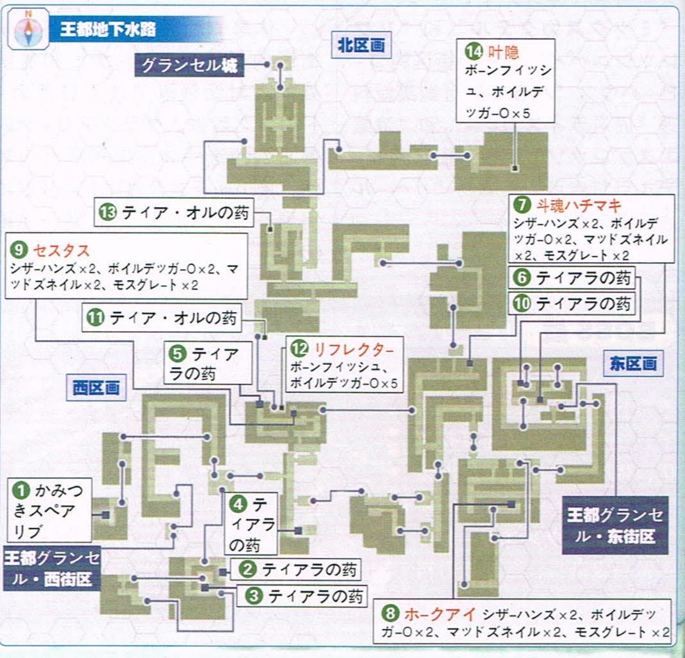
剧情后获得“正游击士资格の推荐状”和“正游击士の纹章”，此时和王城2F休息室的**オリビエ**对话后，游击士协会的揭示板追加分支任务“帝国大使馆の依赖”，在东街区的**エ－デル**百货店可购买书物“リベ－ル通信 特别号”。

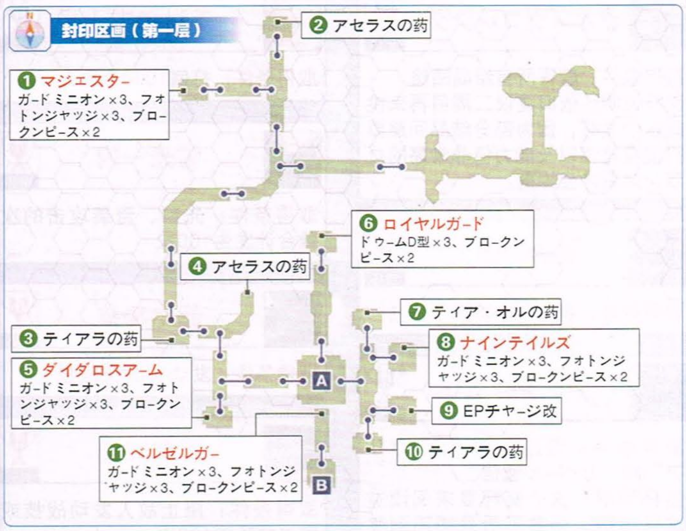
↓

前往百货店附近的公园并选择“**疲れたから休憩する**”触发剧情，之后前往**グランセル**城的空中庭园欣赏结局。

## 地图&宝箱资料

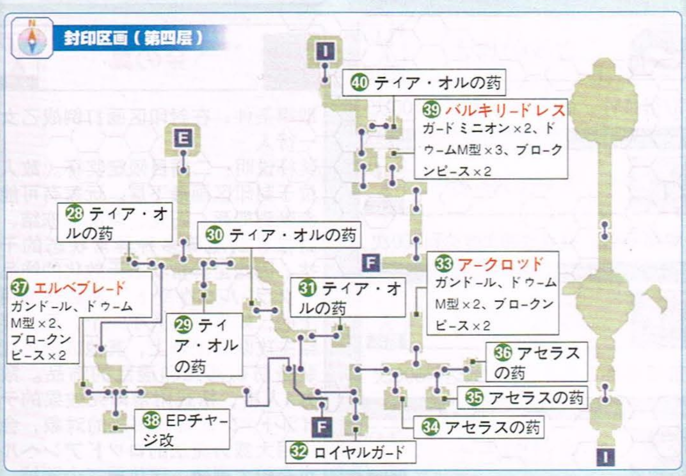











## 分支任务

### 地下水路西区画の手配魔兽

| 期限 | 长 |
|---|---|
| 委托人 | 游击士协会 |
| 报酬 | 3000ミラ |
| 难易度 | 中 |
| BP | 8 |

**任务说明：**从西街区进入地下水路。这里的地形比较复杂，并且不会显示地图，需花点时间记路。目标敌人为**シザーハンズ**×8，血量都不多且对法术的抗性很低，直接一个大威力的范围魔法或S战技即可结束战斗。

### 地下水路东区画の手配魔兽

| 期限 | 长 |
|---|---|
| 委托人 | 游击士协会 |
| 报酬 | 3000ミラ |
| 难易度 | 中 |
| BP | 8 |

**任务说明：**从东街区进入地下水路。敌人为**ボーンフィッシュ**×4，其技能冷冻**ブレス**为扇形攻击范围且附带冻结效果，提前做好预防准备或直接用S战技快速歼灭。

### 帝国大使馆の依赖

| 期限 | 短 |
|---|---|
| 委托人 | 驻在武官ミュラー |
| 报酬 | 2000ミラ |
| 难易度 | 低 |
| BP | 3 |

**任务说明：**接受任务后再次前往王城2F与**オリビエ**对话即可完成任务。

## 通关后

读取通关存档进行二周目，可选择继承各种要素后再正式开始游戏，对于挑战NIGHTMARE难度有不小的帮助，具体可继承的内容见下表。另外，这次的《进化版》还追加了二周目限定的隐藏BOSS，在最终BOSS战之前会遇到，也算是个不小的挑战。

| 继承特典 | 具体内容 |
|---|---|
| ミラ・セピス | 继承金钱和七耀石碎片 |
| アイテム | 继承各种道具 |
| 装备品 | 继承装备和结晶回路 |
| 手帐 | 继承手帐里的内容 |
| ステータス | 继承角色等级和导力器开封状况 |

# 白金奖杯攻略

| 奖杯总数 | 40 | 铜杯 | 24 | 银杯 | 11 | 金杯 | 4 | 白金 | 1 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

| 白金难度 | 6/10 |
|---|---|
| 白金所需时间 | 100小时以上 |
| 在线奖杯 | 0 |
| 最少通关次数 | 2次 |

| 有无可能错过的奖杯 | 无 |
|---|---|
| 奖杯BUG或事故 | 无 |
| 硬件需要 | 无 |

## 白金综述

本作的白金难度并不高，不过部分奖杯必须二周目才可以获得，加上还有一个游戏时间100小时的奖杯，因此想拿白金奖杯的朋友要做好花费大量时间的心理准备。由于有二周目限定奖杯，因此一部分奖杯可以不用在一周目过于纠结，例如“不倒の勇者”、“勇往の狮子”这类需要达成特定条件完成章节的奖杯，等二周目继承了等级、装备等要素后，就能在攻关过程中顺手拿到了。当然也有需要尽量在一周目就获得的奖杯，例如“孤高の荣冠”，建议在一周目时有目的性地控制全员等级，要是没拿到就需要重新来一次“练级之旅”，费时费力。

**THE LEGEND OF HEROES**（白金）

**取得条件：**获得其他所有奖杯

**见习い准游击士**（铜杯）

**取得条件：**成为准游击士

FEATURE
INFORMATION
EXPRESS
GUIDE

**腕利き准游击士** 银杯

取得条件：游击士等级达成准游击士・1级

**期待の正游击士** 铜杯

取得条件：成为正游击士

**父、旅立つ** 铜杯

取得条件：完成序章“父、旅立つ”

**消えた飞行客船** 铜杯

取得条件：完成第1章“消えた飞行客船”

**白き花のマドリガル** 铜杯

取得条件：完成第2章“白き花のマドリガル”

**黑のオ－ブメント** 铜杯

取得条件：完成第3章“黑のオ－ブメント”

**王都撩乱** 铜杯

取得条件：完成终章“王都撩乱”

**不倒の勇者** 铜杯

取得条件：没有角色战斗不能的情况下完成任意章节

**勇往の狮子** 铜杯

取得条件：不在战斗中逃跑的情况下完成任意章节

**不灭の英雄** 银杯

取得条件：战斗中没有重新挑战的情况下通关游戏

奖杯说明：该奖杯要求玩家在通关途中，不在战斗失败时选择“リトライ”重新开战。建议在一周目选择NORMAL难度时拿到这个奖杯，敌人的强度较低，基本不会出现打不过的情况。要是遇到意外状况被全灭了就读档重来，不选“リトライ”这个选项即可。

**孤高の荣冠** 金杯

取得条件：NORMAL难度以上，全员40级以下通关

**刚毅の荣冠** 银杯

取得条件：HARD难度以上通关

**地狱の荣冠** 金杯

取得条件：NIGHTMARE难度以上通关

奖杯说明：由于本作的二周目可以继承装备、道具、等级、结晶回路等丰富要素，因此该奖杯留到二周目再来拿会轻松不少。NIGHTMARE难度下，敌人的HP、STR、ATS、SPD均为NORMAL难度的1.45倍，DEF为1.22倍，ADF为1.22倍+魔兽等级×0.5。

**クエストマスタ－** 银杯

取得条件：达成所有分支任务（包括秘密任务）

**天眼の识者** 银杯

取得条件：收集魔兽手帐的所有情报

奖杯说明：想要开启一个敌人的所有情报有三种办法，其一是对其使用道具“バトルスコ－プ”；其二是对其使用魔法“アナライズ”，其三是多次攻击敌人。其中使用道具是最简单的办法，不过购入道具需要一笔不小的开支，建议等二周目资金充裕后再来拿这个奖杯。

**改造マニア** 铜杯

取得条件：全员导力器插孔全部开封

**クラフトマスタ－** 铜杯

取得条件：学会所有战技

**ア－ツマスタ－** 铜杯

取得条件：使用过所有魔法

**至高の剑** 铜杯

取得条件：获得最强武器

奖杯说明：换取最强武器的条件是收齐全部11卷“カ－ネリア”，完成竞技场决赛后，在王都グランセル的西街区コ－ヒ－ハウス“バラル”和店主对话即可兑换，书物的具体收集方法参见攻略部分。

**クオ－ツコレクタ－** 金杯

取得条件：获得所有结晶回路

奖杯说明：依旧建议二周目再来挑战这个奖杯，因为部分结晶回路要打倒宝箱怪以及能力值非常高的ロランス后才会掉落。

**炎の料理人** 银杯

取得条件：收集所有食谱

**ブックマニア** 银杯

取得条件：读过所有“カ－ネリア”和“リベ－ル通信”

奖杯说明：这个奖杯要求阅读过这些书籍，光拿不看是得不到奖杯的。

**トレジャ－ハンタ－** 银杯

取得条件：开启所有宝箱

奖杯说明：继承本作试玩版存档开始游戏时可获得结晶回路“鹰目”、“情报”和“探知”作为奖励，其中探知的效果为在地图上显示宝箱的位置，装备该结晶回路后再进行探索，就能轻松找到所有宝箱了。

**百万长者** 铜杯

取得条件：持有超过100万ミラ

**继续の粹人** 铜杯

取得条件：游戏时间超过100小时

**无双の烈士** 铜杯

取得条件：全员达到40级以上

**力战の勇士** 铜杯

取得条件：战斗胜利次数达到100次

**奋战の猛者** 铜杯

取得条件：战斗胜利次数达到300次

**历战の胜者** 银杯

取得条件：战斗胜利次数达到500次

**百讨の志士** 铜杯

取得条件：打倒100个敌人

**千讨の志士** 银杯

取得条件：打倒1000个敌人

**雷光一闪** 铜杯

取得条件：先制、奇袭攻击的次数合计发生100次

**超绝秘技** 铜杯

取得条件：发动100次S战技

**百花迎击** 铜杯

取得条件：阻止敌人发动战技或魔法的咏唱100次

**起死回生** 铜杯

取得条件：角色在红血的情况下完成战斗

**八头击灭** 铜杯

取得条件：同时打倒8名敌人

**银の意志** 银杯

取得条件：在女王宫打倒ロランス

奖杯说明：该奖杯要求打败女王宫最深处的ロランス（此战战败也能继续剧情）。敌人的能力非常强，一周目挑战难度较高。与其战斗的要点如下：1.战前装备防止混乱和封魔的饰品；2.站位尽量分散避免遭受范围攻击；3.配备好解除驱动的战技用于打断敌人的大招；4.使用魔法“クロックダウン”减少他的行动次数；5.HP保持在1600以上以便承受其S战技的伤害。

**金の翼** 金杯

取得条件：在封印区画打倒战乙女一行人

奖杯说明：二周目限定奖杯。敌人位于封印区画最下层，玩家有可能会受到即死、石化、混乱、冻结、封技、封魔等多种异常状态的干扰，因此全异常状态无效化的饰品“グラ－ルロケット”是必须要用上的，如果不能人手一个，至少要给主攻队员配备上，其他成员可以装备防御即死和混乱的饰品。敌方4人中，招式附带即死效果的ティルド－ン是优先解决的对象，会使用大威力魔法的ロッドアンヘル也有较大威胁，建议第二个除掉。此战要求速战速决，建议采用“挑发”降防后用S战技强攻的战术，战前备足回复CP的道具或料理会对战斗有很大帮助。

文 乌冬　美编 咕噜




**作为一款新感觉的塔防游戏，《绝对迎击战争》除了传统的建造炮台防御敌人，游戏中还加入了手动操作要素，玩家还需要根据敌人的进军路线来调整炮台的攻击方向，这种争分夺秒的感觉让战斗过程更加刺激，推荐给喜欢塔防游戏的玩家。**

| SLG | 绝对迎击战争 | | | 必需记忆卡 |
|---|---|---|---|---|
| | 绝对迎击ウォーズ | | | 480MB |
| | Acquire | 2015年7月2日 | 日版 | 1人 |
| 零售版：6450日元/下载版：5900日元 | | 对应PSV TV | 对应玩家年龄：12岁以上 | |

# 关键词

## 环状武装系统（リングフォースシステム）

作为据点的都市为环状结构，由内向外分为四个环区，最内层的为第一环区，以此类推，每个环区上都有若干个格子，玩家可以在上面建造武装单位加强都市的战斗力。战斗开始后敌人会从四面八方袭来，不过每个武装单位都只能攻击正前方一定范围的目标，这时就需要转动环区，让武装单位从不同方向迎击敌人。




## 武装单位（兵装ユニット）

武装单位是建造在环区上用来迎击敌人的兵器，种类包括了加农炮、导弹、机枪等，另外通过转动环区，让部分相同的武装单位排成一条直线的话它们还能合体，合体后的武装单位攻击范围更大、攻击力更高，活用合体是快速歼敌的关键。

**基本单位一览**

| 名称 | 说明 |
|---|---|
| キャノン | 2连发式加农炮，攻击间隔一般，攻击范围小，最多支持3台合体 |
| ミサイル | 自动追踪导弹，攻击范围大，但攻击间隔长，最多支持3台合体 |
| ガトリング | 连发式机枪，攻击间隔最短，但单发攻击力小，最多支持3台合体 |
| レーザー | 镭射，射程长，可贯通敌人，最多支持2台合体 |
| 防卫ミサイル | 防卫导弹，敌人侵入到城市里后才会迎击 |
| スナイパー | 狙击枪，单发式武器，射程长，攻击间隔稍长 |
| ビッグランス | 钻头，实弹型贯穿武器 |
| ビッグバン | 大型导弹，攻击力高，射程远，攻击间隔长 |
| 防壁 | 只能建在第四环区，可以阻挡部分敌人的前进或攻击 |
| チャージ防壁 | 只能建在第四环区，可以阻挡部分敌人的前进或攻击，并且防御了敌人的攻击后能增长绝对迎击兵器的能量槽 |
| リペアドローン | 修理单位，建筑物受损时自动进行修理，只能建在第四环区 |
| ホールド | 固定矛，可暂时停止BOSS级敌人的行动，一次性武装 |
| 重战车 | 只能建在第四环区，战斗开始后会自动开始绕着城市巡逻并迎击范围内的敌人，不过一旦碰到敌人就会自爆 |
| ミネルバ | 发动时增加武器会心率和击破敌人时的结晶掉落几率，一次性武装 |
| 住居 | 基础设施，增加可容纳人口数量 |
| ふれあい公园 | 基础设施，可进行催事提高幸福度 |
| マルチプラント | 基础设施，可进行催事提高幸福度 |
| ショッピングモール | 基础设施，可进行催事提高幸福度 |

## 绝对迎击兵器（兵装ユニット）

除了普通的武装单位外，在都市中心的司令部大楼内还收纳着一个名为“绝对迎击兵器”的秘密武装（第4章解锁），绝对迎击兵器的发动条件是积蓄画面右下角的能量槽，能量满了后才能按□键展开，接着再按□键发射。

**绝对迎击兵器一览**

| 名称 | 说明 |
|---|---|
| バスターキャノン | 巨大激光，使用时会切换为主视角，每次发射消耗一半能量 |
| メガロサイクロン | 连射机枪，使用时会切换为主视角，可按住□键连发 |
| マッシヴドローン | 会自动迎击的浮游炮，使用时也可以操作环区，比起BOSS会优先攻击普通敌人 |
| EXフルバースト | 全方位激光，在被敌人包围时有非常好的效果 |
| A2レールガン | 绝对迎击兵器的终极版，一发就会消耗所有能量 |

## 通讯员（オペレーター）

通讯员一共有副司令、火器管制、情报管制、总合管制、特务管制、电资管制六个职位，他们会在各个环节给予玩家建议，还会发动技能辅助玩家。通讯员有体力和集中力两个参数，集中力越高时发动技能的几率越高，注意战斗会消耗通讯员的体力，体力为0时集中率也强制为0，所以当通讯员体力不多时要及时交换，如果早期还未有能更换的通讯员，则可通过使用道具或者战斗后给予慰劳的方法来为他们回复体力。



▲每场战斗结束后可以选择一位通讯员给予慰劳，被慰劳的通讯员会获得更多的经验值，同时回复20体力。

# 系统

## 市民

市民相当于都市的经验值，每场战斗后根据玩家的表现会有新的市民申请搬入，居住的市民越多都市的等级就会越高，同时战斗后获得更多的税收（资金）。但要注意市民也会减少，如战斗中有住居被破坏导致市民死亡，或者城市的幸福度降到 0 后仍对城市放置不管导致市民搬走，幸福度的增减右下。

**幸福度增加**
- 建造、改造和强化建筑
- 把损伤抑制到最小完成战斗
- 用特定的建筑进行催事

**幸福度减少**
- 在其他城市完成迎击战
- 战斗中城市受到较大的损伤




▲只要点击港口就可以接收市民。

## 结晶

除了资金外，建设都市还需要被称为结晶的资源，资源分为アルタナイト结晶和イルメナイト结晶两种。アルタナイト结晶通过战斗中击倒敌人获得，不同的城市获得的アルタナイト结晶珍稀度也不同，具体的珍稀度和入手方法可参考下表；イルメナイト结晶则是在资源センター里用アルタナイト结晶转换得来，基本珍稀度越高的アルタナイト结晶转出来的イルメナイト结晶也越多。




**アルタナイト结晶的主要入手方法**

| 珍稀度 | 名称 | 对应方法 |
|---|---|---|
| 低 | 黄结晶 | 完成キンバリ－的战斗 |
| ↓ | 赤结晶 | 完成メディナ的战斗 |
| | 青结晶 | 完成ノリリスク的战斗 |
| | 绿结晶 | 完成ミタカ的战斗 |
| | 紫结晶 | 完成ワシントン DC 的战斗 |
| | 纯结晶 | 完成要请 / 勅令；击倒 BOSS 级敌人；击倒珍稀敌人；升级 |
| 高 | 透过结晶 | 用除赤和青以外的アルタナイト结晶转换イルメナイト结晶时一定几率获得，珍稀度越高获得几率越高 |

## 操作

**建设阶段**

| 方向键 | 选择项目 |
|---|---|
| 左摇杆 | 移动光标 / 选择项目 |
| 右摇杆 | 移动视角 |
| START | 选择战斗 |
| ○ | 决定 |
| × | 取消 |
| △ | 切换司令室界面 |

**司令室界面**

| 方向键 | 选择项目 |
|---|---|
| 左摇杆 | 选择项目 |
| 右摇杆 | 移动视角 |
| ○ | 决定 |
| × | 取消 |

**战斗部分**

| 方向键 | 选择项目 |
|---|---|
| 左摇杆 | 选择・旋转环区 |
| 右摇杆 | 移动视角 |
| L | 逆时针旋转环区 |
| R | 顺时针旋转环区 |
| START | 紧急备品仓库（使用道具） |
| ○ | 切换绝对迎击兵器 |
| □ | 使用・发射绝对迎击兵器 |
| × | 绝对迎击兵器使用结束 |

## 菜单

### 地图（マップ）

切换到世界地图界面，这时点击当前所在的城市就能选择要进行的战斗，当开放了多个城市时，可以通过地图移动到别的城市。

**迎击对象：**自由战斗，敌人的种类和出现顺序都为随机，一般分为 3 个等级，等级越高的越难。当显示敌人种类的图标旁出现感叹号时表示该战斗中有珍稀敌人出现，击倒它可获得纯结晶；而如果アルタ－浓度达到 1000 以上时进入自由战斗还会遭遇 BOSS 级敌人。

**勅令/要请：**满足特定条件才会出现的战斗，敌人的种类和出现顺序为固定，而且比同等级的自由战斗要难些，不过完成后一般都会有特别的奖励。

**附表・基础敌人一览**

| 图标 | 名称 | 特征 | 有效武器 |
|---|---|---|---|
| | ティクティク | 最基础的杂兵，一般为群体出现，接近后会自爆 | キャノン、レ－ザ－ |
| | アントリオン | 移动速度慢，不过会远距离发射激光 | キャノン、ミサイル |
| | ピグマ | 移动速度快，并且会群体出现，不过体力很少 | ガトリング、レ－ザ－ |
| | グライド | 移动速度慢，不过耐久力非常高，并且攻击会直接越过防壁攻击司令部 | ミサイル、スナイパ－ |
| | ブラップ | 同样会远距离攻击，并且攻击带有麻痹效果，会暂时封住我方的武装 | キャノン、ミサイル |
| | ボロン | 接近后会自爆，并且波及范围广，需要优先对付 | キャノン、ミサイル |
| | フラウラ | 耐久力高，接近都市时被击倒的话会放出ピグマ，最好在远距离时解决 | ミサイル、スナイパ－ |
| | レクチュン | 耐久力高，被攻击会分裂成小的，个体最多分裂 2 次 | ミサイル、レ－ザ－ |

**特殊敌人**

- **大型タイプ：**加大版，体型比一般的敌人大一圈，攻击力和耐久力都有所上升。
- **シェルタイプ：**护盾型，会展开绿色的护盾，导致全场敌人的耐久力上升，要优先击破。
- **レザレクションタイプ：**共生版，一般为绿色，会多只一起出现，需要在限定时间里一起击破，只要有一个未击破，其他的就会在一定时间后复活。



## 编成

更换通讯员，注意只有该职位有两位或以上的通讯员才能更换，通讯员会随着流程加入，每个职位最多有3位。

| 名称 | 职位 | 加入时期 | 特技 | 效果 |
|---|---|---|---|---|
| トウワ | 副司令 | 初期 | 恐怖！トウワの说教部屋 | 当前所有通讯员的集中力提高10% |
| | | | クイック×トランスフォーム | 武装受到攻击时发动，武装的变形速度变为2倍 |
| ラブロック | 火器管制 | 初期 | 第1环区アンリミテッド！ | 第一环区的武装攻击力2倍，效果持续到技能发动完为止 |
| | | | Rapid Relod！ | 武装的攻击间隔缩短，效果时间约为20秒 |
| チサ | 情报管制 | 初期 | 煌きアルタナイト | 击破敌人的结晶掉落率提升20% |
| タルコフ | 总合管制 | 初期 | ラクに胜てたらいいなぁ | 战斗开始时发动，战斗结束为止敌人耐久力减半 |
| キ－ヨ | 总合管制 | 第2章 | 幸せ★ハッピ－！ | 催事效果1.5倍 |
| ティコ | 特务管制 | 第2章 | ティコスマイルで50% OFF | 建筑/强化/改修时消耗的资金和结晶减半 |
| モナリ－ | 电资管制 | 第2章 | 超絶本気リカバリ－！ | 绝对迎击兵器所消费能量的50%马上得到回复 |
| | | | チャ－ミング・モナリ－ | 征收税金时所得增加25% |
| アシュリ－ | 火器管制 | 第4章 | 第2环区アンリミテッド！ | 战斗结束为止第二环区攻击力1.5倍 |
| | | | アシュリ－メソッド No.9 | BOSS战斗或能量100%时发动，绝对迎击兵器威力1.5倍 |
| キツカ | 情报管制 | 第5章 | レア・サ－チャ－ | 建设阶段时发动，珍稀敌人的出现率提升 |
| | | | ワンモアタイム！ | 其他通讯员特技发动结束时发动，该特技立即再发动一次 |
| ヒカチ | 副司令 | 第5章 | ゴルディロックス・プレッシャ－ | 特技发动率提高10% |
| ペンロ－ズ | 情报管制 | 第6章 | クリティカルメイカ－ | 20秒内几乎所有攻击必定会心 |
| | | | スタンキャンセラ－ | 敌人使用麻痹攻击时发动，麻痹攻击无效化 |
| チュ－リング | 电资管制 | 第7章 | チュ－リング反応 | 低几率イルメナイト结晶的转换量1.5倍 |
| | | | チュ－リング変换 | チャ－ジ防壁受到攻击时发动，30秒内能量积蓄量2倍 |
| メリ－ベル | 火器管制 | 第8章 | 第3区アンリミテッド！ | 战斗结束为止第三环区攻击力1.2倍 |
| | | | Ultra Resonance Atack！ | 合体武装被击破时发动，20秒内攻击力1.5倍 |
| ランド－ル | 特务管制 | 第8章 | 异次元的ダメ－ジリダクション！ | 敌人出现预警或入侵时发动，武装受到伤害减半 |
| ベリ－ | 总合管制 | 第9章 | 感谢强要！ファビュラスレポ－ト | 战斗结算画面时发动，战斗结果成绩1.5倍 |
| ウェザオ－ル | 特务管制 | 第11章 | ミラクル・ライフガ－ド！ | 战斗开始时发动，住居被破坏也不会出现牺牲者 |
| シノ | 电资管制 | 第13章 | 气分爽快！急速チャ－ジ！ | 战斗开始时发动，绝对迎击武装的能量积蓄速度2倍 |
| ガ－ンズバック | 副司令 | 第15章 | 闪烈のガ－ンズバック | BOSS出现时或敌人接近时发动，全部通讯员短时间内集中力变为200% |

## 开发

达成指定的条件后可开发新武装，只有先开发出来后才能建造或将下级单位升级为上级单位。

| 名称 | 等级 | 解锁条件 | 费用 | 黄结晶 | 赤晶 | 青结晶 | 绿结晶 | 紫结晶 | 纯结晶 | 透过结晶 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ミサイル | ★☆☆☆ | 第一章 | 200 | — | — | — | — | — | — | — |
| 防壁・E型 | ★☆☆☆ | 第二章 | 100 | — | — | — | — | — | — | — |
| ホ－ルド・B型 | ★☆☆☆ | 第三章 | 300 | — | — | — | — | — | — | — |
| チャ－ジ防壁・E型 | ★☆☆☆ | 第四章 | 2000 | — | — | — | — | — | — | — |
| レクス・レ－ザ－ | ★★☆☆ | 第五章 | 5000 | — | 10 | — | — | — | — | — |
| レクス・キャノン | ★★☆☆ | 第七章 | 5000 | 5 | 10 | — | — | — | 2 | — |
| 重战车B型 | ★☆☆☆ | 第十章 | 15000 | — | — | 5 | — | — | — | — |
| ビッグバン | ★★★★ | 第二十章 | 100000 | — | — | — | — | 20 | 1 | 1 |
| ガトリング | ★☆☆☆ | 司令官Lv3以上&ミサイル开发 | 200 | — | — | — | — | — | — | — |
| リペアドロ－ン・B型 | ★☆☆☆ | 司令官Lv5以上 | 800 | — | — | — | — | — | — | — |
| マルチプラント | ★☆☆☆ | 司令官Lv7以上 | 1000 | — | — | — | — | — | — | — |
| スナイパ－ | ★☆☆☆ | 司令官Lv8以上 | 2000 | 10 | — | — | — | — | — | — |
| ホ－ルドA型 | ★★☆☆ | 司令官Lv9以上&ホ－ルド・B型开发 | 3000 | 5 | — | — | — | — | — | — |
| 防壁・D型 | ★★☆☆ | 司令官Lv10以上&防壁・E型开发 | 3000 | — | 5 | — | — | — | — | — |
| チャ－ジ防壁・D型 | ★★☆☆ | 司令官Lv10以上&チャ－ジ防壁・E型开发 | 3000 | — | 5 | — | — | — | — | — |
| ショッピングモ－ル | ★☆☆☆ | 司令官Lv13以上&マルチプラント开发 | 4000 | 5 | 5 | — | — | — | 1 | — |
| リペアドロ－ン・A型 | ★★☆☆ | 司令官Lv14以上&リペアドロ－ン・A型开发 | 4000 | — | 5 | — | — | — | — | — |
| レクス・ミサイル | ★★☆☆ | 司令官Lv15以上&レクス・キャノン开发 | 6000 | 5 | 10 | — | — | — | 2 | — |
| 防壁・C型 | ★★☆☆ | 司令官Lv16以上&防壁・D型开发 | 5000 | 5 | 5 | — | — | — | — | — |
| チャ－ジ防壁・C型 | ★★☆☆ | 司令官Lv17以上&チャ－ジ防壁・D型开发 | 10000 | — | 5 | 10 | — | — | — | — |
| レクス・ガトリング | ★★☆☆ | 司令官Lv18以上&レクス・キャノン开发 | 8000 | — | 5 | 10 | — | — | 2 | — |
| 住居・中型 | ★★☆☆ | 司令官Lv19以上&レクス・キャノン开发 | 15000 | — | 5 | 10 | — | — | 1 | — |
| ミネルバ | ★☆☆☆ | 司令官Lv20以上 | 10000 | — | — | — | — | — | 5 | 2 |
| ホ－ルド・S型 | ★★★☆ | 司令官Lv21以上&ホ－ルド・A型开发 | 12000 | — | 5 | 5 | — | — | — | — |
| 发电所・中型 | ★★☆☆ | 司令官Lv22以上&レクス・キャノン开发 | 30000 | — | 5 | 10 | — | — | 1 | — |
| 防卫ミサイル・最终型 | ★★☆☆ | 司令官Lv23以上&レクス・ミサイル开发 | 30000 | — | — | 5 | 10 | — | 1 | — |
| 防壁・B型 | ★★★☆ | 司令官Lv24以上&防壁・C型开发 | 25000 | — | — | 5 | 5 | — | — | — |
| チャ－ジ防壁・B型 | ★★★☆ | 司令官Lv25以上&チャ－ジ防壁・C型开发 | 30000 | — | — | 5 | 10 | — | — | — |
| ノヴァ・スナイパ－ | ★★★☆ | 司令官Lv26以上&スナイパ－开发 | 35000 | — | — | 5 | 5 | — | 1 | — |
| 重战车・A型 | ★★☆☆ | 司令官Lv27以上&重战车・B型开发 | 35000 | — | — | 5 | 10 | — | — | — |
| ノヴァ・キャノン | ★★★☆ | 司令官Lv28以上&レクス・キャノン开发 | 40000 | — | 5 | — | 10 | — | 2 | — |
| リペアドロ－ン・S型 | ★★★☆ | 司令官Lv29以上&リペアドロ－ン・A型开发 | 35000 | — | 10 | 10 | 10 | — | — | — |
| ノヴァ・ミサイル | ★★★☆ | 司令官Lv30以上&ノヴァ・キャノン开发 | 45000 | 5 | — | 10 | — | — | 2 | — |
| 防壁・A型 | ★★★☆ | 司令官Lv31以上&防壁・B型开发 | 40000 | 5 | 5 | — | 5 | — | — | — |
| チャ－ジ防壁A型 | ★★★☆ | 司令官Lv32以上&チャ－ジ防壁・B型开发 | 40000 | — | — | 10 | 15 | 10 | — | — |
| ノヴァ・ガトリング | ★★★☆ | 司令官Lv33以上&ノヴァ・ミサイル开发 | 50000 | — | — | — | 10 | 15 | 2 | — |
| 住居・大型 | ★★★☆ | 司令官Lv34以上&住居・中型开发 | 50000 | 20 | — | 30 | — | — | 1 | — |
| ホ－ルド・最终型 | ★★★★ | 司令官Lv35以上&ホ－ルド・S型开发 | 40000 | 10 | 10 | — | — | — | — | — |
| ビッグランス | ★★★☆ | 司令官Lv36以上&ノヴァキャノン开发 | 60000 | — | — | — | — | 50 | 5 | 1 |
| 发电所・大型 | ★★★☆ | 司令官Lv37以上&发电所・中型开发 | 80000 | — | — | — | — | — | 10 | 1 |
| ソル・キャノン | ★★★★ | 司令官Lv38以上&ノヴァ・キャノン开发 | 80000 | — | — | 5 | — | 10 | 5 | — |
| 重战车・S型 | ★★★☆ | 司令官Lv39以上&重战车・A型开发 | 50000 | — | — | 10 | 15 | 20 | — | — |
| ソル・ミサイル | ★★★★ | 司令官Lv40以上&ノヴァ・ミサイル开发 | 10000 | — | — | 5 | — | 10 | 5 | — |

| 名称 | 等级 | 解锁条件 | 费用 | 黄结晶 | 赤晶 | 青结晶 | 绿结晶 | 紫结晶 | 纯结晶 | 透过结晶 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 防壁・S 型 | ★★★★ | 司令官 Lv41 以上 & 防壁・A 型开发 | 60000 | — | — | — | 20 | 10 | 5 | — |
| チャ－ジ防壁・S 型 | ★★★★ | 司令官 Lv42 以上 & チャ－ジ防壁・A 型开发 | 70000 | — | — | — | — | 20 | 2 | 1 |
| ソル・ガトリング | ★★★★ | 司令官 Lv43 以上 & ノヴア・ガトリング开发 | 120000 | 10 | — | — | 10 | — | 5 | — |
| リペアドロ－ン・最终型 | ★★★★ | 司令官 Lv44 以上 & リペアドロ－ン・S 型开发 | 80000 | — | — | — | — | 50 | 5 | 1 |
| 防壁・最终型 | ★★★★ | 司令官 Lv45 以上 & 防壁・S 型开发 | 120000 | — | 50 | — | 50 | — | 5 | — |
| チャ－ジ防壁・最终型 | ★★★★ | 司令官 Lv46 以上 & チャ－ジ防壁・S 型开发 | 100000 | — | 50 | 50 | 50 | — | — | — |
| ソル・レ－ザ－ | ★★★★ | 司令官 Lv47 以上 & ノヴアレ－ザ－开发 | 150000 | 50 | — | — | — | — | 10 | 1 |
| 重战车・最终型 | ★★★★ | 司令官 Lv48 以上 & 重战车・S 型开发 | 150000 | — | — | 50 | 50 | 50 | — | — |

## 绝对迎击兵器

| 名称 | 费用 | 黄结晶 | 赤结晶 | 青结晶 | 绿结晶 | 紫结晶 | 纯结晶 | 透过结晶 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| バスタ–キャノン | 3000 | 5 | — | — | — | — | — | — |
| メガロサイクロン | 5000 | 10 | 10 | — | — | — | — | — |
| マッシウドロ－ン | 30000 | — | 10 | 10 | — | — | — | — |
| EXフルバ–スト | 50000 | — | — | 20 | 20 | — | 1 | — |
| A2レ–ルガン | 100000 | — | — | — | — | 20 | 1 | 1 |

## 司令部强化

| 内容 | 强化效果 | 解锁条件 | 费用 | 黄结晶 | 赤结晶 | 青结晶 | 绿结晶 | 紫结晶 | 纯结晶 | 透过结晶 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 司令本部机关强化 Lv1 | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — |
| 司令本部机关强化 Lv2 | 出力 100%+5% | 都市 Lv7 以上 | 2000 | 5 | — | — | — | — | — | — |
| 司令本部机关强化 Lv3 | 出力 105%+5% | 都市 Lv9 以上 | 4000 | 5 | — | — | — | — | — | — |
| 司令本部机关强化 Lv4 | 出力 110%+5% | 都市 Lv11 以上 | 6000 | 5 | 5 | — | — | — | — | — |
| 司令本部机关强化 Lv5 | 出力 115%+5% | 都市 Lv13 以上 | 8000 | 5 | 5 | — | — | — | — | — |
| 司令本部机关强化 Lv6 | 出力 120%+5% | 都市 Lv15 以上 | 10000 | — | 5 | 5 | — | — | — | — |
| 司令本部机关强化 Lv7 | 出力 125%+5% | 都市 Lv17 以上 | 12000 | — | 5 | 5 | — | — | — | — |
| 司令本部机关强化 Lv8 | 出力 130%+5% | 都市 Lv19 以上 | 14000 | — | — | 5 | 5 | — | — | — |
| 司令本部机关强化 Lv9 | 出力 135%+5% | 都市 Lv21 以上 | 16000 | — | — | 5 | 5 | — | — | — |
| 司令本部机关强化 Lv10 | 出力 140%+5% | 都市 Lv23 以上 | 20000 | — | — | — | 5 | 5 | — | — |
| 司令本部机关强化 Lv11 | 出力 145%+5% | 都市 Lv25 以上 | 25000 | — | — | — | 5 | 5 | — | — |
| 司令本部机关强化 Lv12 | 出力 150%+5% | 都市 Lv27 以上 | 30000 | — | — | — | — | 10 | 1 | — |
| 司令本部机关强化 Lv13 | 出力 155%+5% | 都市 Lv29 以上 | 35000 | — | — | — | — | 10 | 2 | — |
| 司令本部机关强化 Lv14 | 出力 160%+5% | 都市 Lv31 以上 | 40000 | 10 | — | — | — | 10 | 3 | — |
| 司令本部机关强化 Lv15 | 出力 165%+5% | 都市 Lv33 以上 | 50000 | — | 10 | — | — | 10 | 4 | — |
| 司令本部机关强化 Lv16 | 出力 170%+5% | 都市 Lv35 以上 | 60000 | — | — | 10 | — | 10 | 5 | — |
| 司令本部机关强化 Lv17 | 出力 175%+5% | 都市 Lv39 以上 | 80000 | — | — | — | 10 | 10 | 5 | — |
| 司令本部机关强化 Lv18 | 出力 180%+5% | 都市 Lv43 以上 | 100000 | — | — | — | — | 10 | 5 | 1 |
| 司令本部机关强化 Lv19 | 出力 185%+5% | 都市 Lv47 以上 | 150000 | — | — | — | — | 10 | 5 | 1 |
| 司令本部机关强化 Lv20 | 出力 190%+5% | 都市 Lv50 以上 | 200000 | — | — | — | — | 10 | 5 | 1 |
| 司令本部装甲强化 Lv1 | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — |
| 司令本部装甲强化 Lv2 | 耐久力 +2500 | 都市 Lv4 以上 | 1000 | 5 | — | — | — | — | — | — |
| 司令本部装甲强化 Lv3 | 耐久力 +2500 | 都市 Lv6 以上 | 2000 | 5 | — | — | — | — | — | — |
| 司令本部装甲强化 Lv4 | 耐久力 +2500 | 都市 Lv8 以上 | 3000 | 5 | 5 | — | — | — | — | — |
| 司令本部装甲强化 Lv5 | 耐久力 +2500 | 都市 Lv10 以上 | 3000 | 5 | 5 | — | — | — | — | — |
| 司令本部装甲强化 Lv6 | 耐久力 +5000 | 都市 Lv12 以上 | 7000 | 5 | — | 5 | — | — | — | — |
| 司令本部装甲强化 Lv7 | 耐久力 +5000 | 都市 Lv14 以上 | 9000 | — | 5 | 5 | — | — | — | — |
| 司令本部装甲强化 Lv8 | 耐久力 +5000 | 都市 Lv16 以上 | 11000 | — | — | 5 | 5 | — | — | — |
| 司令本部装甲强化 Lv9 | 耐久力 +5000 | 都市 Lv18 以上 | 13000 | — | — | 5 | 5 | — | — | — |
| 司令本部装甲强化 Lv10 | 耐久力 +5000 | 都市 Lv20 以上 | 15000 | — | — | — | 5 | 5 | — | — |
| 司令本部装甲强化 Lv11 | 耐久力 +5000 | 都市 Lv22 以上 | 20000 | — | — | — | 5 | 5 | — | — |
| 司令本部装甲强化 Lv12 | 耐久力 +5000 | 都市 Lv24 以上 | 25000 | — | — | — | — | 10 | 1 | — |
| 司令本部装甲强化 Lv13 | 耐久力 +5000 | 都市 Lv26 以上 | 30000 | — | — | — | — | 10 | 2 | — |
| 司令本部装甲强化 Lv14 | 耐久力 +5000 | 都市 Lv28 以上 | 35000 | — | — | 20 | 20 | — | 3 | — |
| 司令本部装甲强化 Lv15 | 耐久力 +5000 | 都市 Lv30 以上 | 40000 | — | 10 | — | — | 10 | 4 | — |
| 司令本部装甲强化 Lv16 | 耐久力 +5000 | 都市 Lv32 以上 | 50000 | — | — | 10 | — | 10 | 5 | — |
| 司令本部装甲强化 Lv17 | 耐久力 +5000 | 都市 Lv34 以上 | 60000 | — | — | — | 10 | 10 | 5 | — |
| 司令本部装甲强化 Lv18 | 耐久力 +5000 | 都市 Lv38 以上 | 80000 | — | — | — | — | 10 | 5 | 1 |
| 司令本部装甲强化 Lv19 | 耐久力 +5000 | 都市 Lv42 以上 | 100000 | — | — | — | — | 10 | 5 | 1 |
| 司令本部装甲强化 Lv20 | 耐久力 +5000 | 都市 Lv46 以上 | 150000 | — | — | — | — | 10 | 5 | 1 |

## 情报




| | | |
|---|---|---|
| 1 | 司令官等级和经验值 | |
| 2 | 资金 | |
| 3 | 通讯员数量 | |
| 4 | 当前章节和任务 | |
| 5 | 都市情报 | 每个都市的等级、幸福度、人口、战斗力等信息 |
| | ユニット情报 | 武装情报 |
| | エネミ－情报 | 敌人情报 |
| | 用语集 | 名词解释 |
| | エピソ－ドログ | 章节剧情回想 |

## 备品

使用对战斗有帮助的道具，道具数量加号后的数字为特典获得的限时道具，期限过了就会作废。

### 道具效果

| 名称 | 效果 |
|---|---|
| メモリエンハンサ－ | 战斗后通讯员获得的经验值提高 |
| HG アナライザ－ | 战斗后司令官获得的经验值提高 |
| アルタナイトプラス | 击破敌人的结晶掉落率增加 |
| アタックブ－スタ－ | 攻击命中敌人时给予周围敌人溅射伤害 |
| プロテクトフィルム | 司令部和建筑物受到的伤害减小 |
| タフビタン R | 回复通讯员的集中力和体力 |

## 设定

音量、视角操作类型、难易度等游戏设定。

# 流程攻略

章节 1

## 边境都市キンバリ－

・キンバリ－で1回迎击完遂する
・キンバリ－での迎击战

第一章基本都是教学，只要根据通讯员的指示按部就班即可，获得操作权后在大地图后按START键选择敌人就可进入第一场战斗。

都市初期配置有3台加农炮，地上红色的线表示攻击范围，而敌人进攻的方向会有白色的图标闪动，转动环区让加农炮对准敌人来袭的方向，等敌人进入红线范围后加农炮即会自动攻击，击倒40个敌人后过关。

・都市にダンデライオンを1回受け入れる

战斗完成后选择“港”即可接收市民。

・“ミサイル”の开发完了
・キンバリ－にミサイルを3基配备する

在司令室的开发界面选择导弹（ミサイル）开发，开发完成后回到大地图界面建造3台导弹即可通过本章。




章节 2

## それぞれの理由

・キンバリ－で1回迎击完遂する
・テイクテイクを10体例す

任意完成一次战斗，顺带把击破10个テイクテイク的任务也完成。

・防壁・E型の开发完了
・キンバリ－に防壁・E型を3基配置する

开发防壁・E型需要使用到“イルメナイト”，先选择港口旁边的“资源センタ－”，将不用的结晶转换为イルメナイト，得到充足的イルメナイト再选择开发防壁・E型。开发完成后在最外层的环区建造3面防壁，可以用来抵御敌人的攻击。




章节 3

## アルタ - 浓度上升

・アントリオンを5体击破する

选择有アントリオン出现的迎击战来打，注意アントリオン会远程攻击，要使用之前安装的防壁来抵挡。任务完成后武装单位可使用3体合体。

・アントリオンを5体击破する
・キンバリ－の幸福度を80以上にする
・キンバリ－の本部装甲をLv2以上にする

幸福度可以通过完成迎击战来提升，同样尽量多选有アントリオン出现的迎击战来打，顺便把第一个任务也完成。幸福度提高入住的市民便会越多，城市市民突破400人后就可以在开发界面强化本部装甲了。

・エキノプスを1体例す

エキノプス是BOSS级敌人，这类敌人平时不会出现，只有アルタ－浓度提升后进入迎击战才会出现，而且浓度越高出现率也越高，高于1000时必定出现。打BOSS前最好建造一两个ホ－ルド・B型，BOSS战时能发挥不小的作用。

### BOSS エキノプス

这个BOSS很灵活，会不断变换位置，很考验玩家旋转环区的熟练度，当它停下来时一般会进行攻击或展开护盾两种行动。BOSS攻击时有蓄力动作，蓄力期间对其造成一定伤害可打消它的攻击，如果武装单位的伤害不够，也可以使用之前建造的ホ－ルド・B型，命中BOSS可暂时停止其行动，不过每个只能使用一次，无法装填，所以不能浪费；BOSS使用护盾时会使我方的攻击无效，不过不能移动，可趁这时调整环区。当BOSS的体力低于一半后会活性化，移动速度更快，并且攻击带麻痹效果，被命中的我方武装单位短时间内无法使用，得赶快把其他方向还能使用的武装旋转过来填补攻击空缺。




章节 4

## 绝对迎击兵器、跃动

・キンバリ－で1回迎击完遂する
・リペドロ－ン・B型の开发完了
・キンバリ－にリペアドロ－ン・B型を1基配置する

司令官等级到达5级就可以开发リペドロ－ン・B型，如果还不够就刷迎击战，够了也别忘了随意迎击战一次来达成第一个条件。把リペドロ－ン・B型建造出来就能解锁绝对迎击兵器バスタ－キャノン的开发。

・バスタ－キャノンの开发完了

绝对迎击兵器在开发界面的司令本部强化一栏里进行开发，开发费用为3000G，完成后解锁“チャ－ジ防壁・E型”的开发

・チャ－ジ防壁・E型の开发完了
・チャ－ジ防壁・E型を2基配置する
・エキノプスを1体例す

把チャ－ジ防壁・E型开发出来并建造2个后就可以不断刷迎击战提升アルタ－浓度来让エキノプス出现了。这次由于有了バスタ－キャノン，战斗比第一次要轻松不少，当画面右下角的能量蓄满后按□键启动，这时会进入主视角的瞄准模式，对准目标再按一次□键发射，命中的话可对目标造成巨大的伤害，不过一次发射就会消耗50%的能量，千万不能浪费。

## 章节 5 赤い大地

・キッカをLv2以上にする

・メディナで1回迎击完遂する

这两个条件可以一起完成，キッカ加入后，进入菜单的编成选项将情报管制一职换成她后去メディナ进行迎击战提升其等级。メディナ是新开放的城市，从菜单的地图选项处可以在城市间进行切换，不过要注意城市间除了通讯员和资源是共通的外，城市等级和武装单位都是区分开的，来到メディナ后最好先强化一下城市的战斗力再迎击。

・ピグマを10体击破する

・メディナにダンデライオンを2回受け入れる

同样两个条件可以一起完成，先在メディナ进行一次有ピグマ出现的迎击战，第二次的迎击战则随意，注意两次都要接收搬入的市民。完成后解锁レクス・レ－ザ－的开发。

・レクス・レ－ザ－の开发完了

・メディナにレクス・レ－ザ－を2基设置する

开发レクス・レ－ザ－用到的红色结晶在メディナ进行迎击战会较多掉落，开发完成后在メディナ建造出2台便可完成本章。

## 章节 6 迫りくる巨影

・ティクティクをレクスレ－ザ－でトドメをさす

・ヒチカを任命し、1回迎击完遂する

将副司令更换成ヒチカ，然后找一个有ティクティク出现的迎击战用新武装レクス・レ－ザ－消灭之即可完成这两个条件。

・ピグマを20体レクスレ－ザ－でトドメをさす

・ペンロ－ズを任命し、1回迎击完遂する

和之前的两个条件类似，在编成菜单中将情报管制换成ペンロ－ズ，再找一个有ピグマ出现的迎击战用新武装レクス・レ－ザ－消灭。

・ペンロ－ズを任命しバルドゥラ戦を完遂する

提高メディナ的アルタ－浓度后进入迎击战就会出现的BOSS。

### BOSS バルドゥラ

这个BOSS只会直线前进，而且移动极慢，不过要注意它有许多范围攻击，得集中火力来打消，否则会伤亡惨重。BOSS的必杀技是用树枝状的物体包围城市，然后再用树枝发射激光从不同的方向攻击，对这些发光的树枝造成伤害即可打消它的攻击。

## 章节 7 それぞれの想い

・チュ－リングを任命し、1回迎击完遂する

・司令官レベルをLv12以上にする

在编成界面的电资管制一职换成チュ－リング，然后不断进行迎击战将等级提升到12级以上，地点推荐优先选择メディナ，顺便把接下来的两个条件完成。

・メディナにダンデライオンを2回受け入れる

・メディナの幸福度を90以上にする

如果按照前面说的多在メディナ进行迎击战，那这两个条件也很快就能达成。注意如果迎击战时城市受到攻击或因为建筑物被破坏而出现了牺牲者，那幸福度就会下降，得极力避免，另外建个环境单位里的“ふれあい公园”也可以提升幸福度。

・ペンロ－ズとヒカチを任命し1回迎击完遂する

・ブラップ5体击破

・ボロン3体击破

在编成界面分别任命ペンロ－ズ和ヒカチ，然后找有ブラップ和ボロン出现的迎击战完成，达成后解锁レクス・キャノン的开发。



## 章节 8 都市放弃のウワサ

・メリ－ベルとランド－ルを任命し1回迎击完遂する

・メガロサイクロンの开发完了

在编成界面任命メリ－ベル和ランド－ル后进行一次迎击战，然后再把新的绝对迎击兵器メガロサイクロン开发完成。

・勅令【讨伐！タンテラ！】を完遂する

这场战斗需要在勅令里接，难度非常高，打之前务必把ミサイル和キャノン等主力武装都升级为レクス系。战斗一开始敌人就会从四面八方涌来，得赶紧把武装分散开迎击，做到没有攻击死角，杂兵战最后还有リザレクション系敌人，需要在一定时间内同时击倒，只要一个没打死前面的就会在短时间内复活。

### BOSS タンテラ

这个BOSS的特点在于会隐形，看准其移动位置及时调整武装进行应对就不会有问题。当然这是建立在城市武装健全的基础上，如果前面的杂兵战损伤太惨重，这里就会比较吃力，所以之前的战斗得尽量减少武装的伤害，如果没有把握的话就用道具プロテクトフィルム来辅助吧。最后要注意的是BOSS死后会放出很多很多杂兵直接突击司令部，如果来不及对应的话很可能在这里功亏一篑，所以最终迎击兵器最好留到这里以防万一。




## 章节 9 揺らめく部队

・ノリリスクにレクス・キャノンを3基配置する

・ノリリスクにレクス・ミサイルを3基配置する

这章开放了新城市ノリリスク，把キャノン和ミサイル的レクス系开发出来，再在ノリリスク各建造3台即可。

・ベリ－を任命し1回迎击を完遂する

・ノリリスクで1回迎击完遂する

・アントリオンを5体击破する

3个条件可以一起完成，先任命ベリ－后再在ノリリスク找个有アントリオン出现的迎击战完成，要注意新城市的战斗力较低，最好先增加一些武装单位来强化一下，要不找低等级的迎击战来打也可以。

## 章节 10 アシェリ－とベリ－

・重战车・B型の开发完了

・ノリリスクに重战车・B型を1基配置する

开发重战车・B型需要15000G和10个蓝结晶，开发完后在ノリリスク建造出来即可。

・アシュリ－とベリ－を任命し1回迎击完遂する

・ティクティクを20体击破

分别任命ベリ－（总合管制）和（アシュリ－）火器管制，然后找个有ティクティク出现的迎击战完成。

章节 11

## 新たな出会いと

・勅令【研究素材收集】を完遂する

・勅令【ブラップの大军迎击依赖】を完遂する

两个勅令都需要在ノリリスク完成，因为不像迎击战那样可以选难度，所以有打起来并不轻松，而且ノリリスク里可以用来建造武装单位的地面离得很开，比较难火力互补，这也是造成难度上升的原因之一。建议先打其他迎击战刷点素材把ノリリスク的武装单位提升到和其他城市同等水平，让单体的武装也有足够的歼敌能力，还有建造武装时要考虑到各武装的攻击范围来选择位置。

・ノリリスクにダンデライオンを2回受け入れる

・ノリリスクの幸福度を100以上にする

在ノリリスク接收2次市民和幸福度达到100以上，专门刷一下迎击战不难达成，惟一要注意的是刷幸福度要尽量减少城市受到的伤害，这样幸福度才会升得比较多。

章节 12

## やがて前を向いて

・ウェザオールを任命し1回迎击战を完遂する

・ノリリスクで1回迎击完遂する

・ブラップを5体击破

3个条件可以一起完成，在编成界面里将特务管制一职换成ウェザオール，再在ノリリスク找个有ブラップ出现的迎击战完成。

・ウェザオールとチサを任命し1回迎击完遂する

・ウェザオールをLv16にする

分别任命ウェザオール和チサ（情报管制）完成一次迎击战后，再专心把ウェザオール的等级刷到16以上。

・ウェザオールを任命しラマディロ戦を完遂する

这个条件要在任命ウェザオール的状态下击破ラマディロ，ラマディロ需要把ノリリスク的アルタ－浓度提升后才会出现，在此之前最好先把司令的等级提升到22级，这样可以开发并升级出发电所・中型，能有较多的电量来建造上级武装对付BOSS。



### BOSS ラマディロ

这种BOSS会3个一起出现，当3个分别从不同方向攻击时会让人比较手忙脚乱，建议用导弹来主攻，3台导弹合体后的攻击范围极大，只要位置调整得好可以同时命中3个BOSS，效率很高。另外由于每个BOSS的HP都不算多，如果蓄满了能量槽的话，一开场就用绝对迎击兵器解决一个会轻松很多。

章节 13

## 封印都市ミタカ

・ミタカで1回迎击完遂する

这章开放了新城市ミタカ，同样是先强化一下城市的武装再完成一次迎击战，但要注意的是当前所有武装的射程都只有平时的三分之二，担心的话就挑等级低的迎击战来打吧。

・ミタカで1回迎击完遂する

・シノを任命し1回迎击完遂する

先在编成的电资管制一职里任命シノ，再在ミタカ完成一次迎击战。

・ミタカで1回迎击完遂する

・シノとティコを任命し1回迎击完遂する

武装的射程恢复了，不过第四环区不能转动，导致很多敌人的攻击无法用防壁挡，要减少伤害就得尽快消灭敌人，比较考验玩家的歼敌速度。

章节 14

## キンバリ－再び

・キンバリ－で1回迎击完遂する

・トウワを任命し1回迎击完遂する

任命トウワ后在最初的城市キンバリ－完成一次迎击战，不过这里和上一章一样，武装的射程都会变短，想轻松点可以挑等级低的迎击战来打。

・キンバリ－で1回迎击完遂する

・タルコフを任命し1回迎击完遂する

・キンバリ－の幸福度を50以上にする

任命タルコフ后在キンバリ－完成一次迎击战，不过要注意这次除了射程变短，第二环区还不能转动，会影响武装的合体，最好先升级一下武装，让单体武装也有一定的歼敌能力，这样还能顺便把幸福度达成50的条件完成。

章节 15

## 闪烈のガ－ンズバック

・ガ－ンズバックを任命し1回迎击完遂する

・ボロンを5体击破

两个条件可以一起达成，先任命ガ－ンズバック后再完成一个有ボロン出现的迎击战，之后解锁EXフルバ－スト的开发。

・ガ－ンズバックとラブロックを任命し1回迎击完遂する

・要请を1つ完遂する

要请也算为迎击战，所以只要分别任命ガ－ンズバック和ラブロック后再完成一次要请的战斗就能同时完成这两个条件。

章节 16

## 极东は死地へと

・グライドの大群迎击依赖を完遂する

・大型タイプ迎击指令を完遂する

・ブラップの大群迎击依赖2を完遂する

一连3个メディナ的勅令，无论哪个的难度都不低，务必先刷迎击战把ノヴァ系列武装和EXフルバ－スト都开发出来。战斗中要注意敌方的大型杂兵，它们不仅HP非常多，而且攻击力也很高，如果未能及时消灭，不出一会我方防线就会被击溃，得重点防范，危机的时候可以借助EXフルバ－スト的全方位攻击。

・ミタカで1回迎击完遂する

・ランド－ルとシノを任命し1回迎击完遂する

任命ランド－ル和シノ在ミタカ完成一次迎击战就能一次性把这两个目标完成。

・ベリリッタを1体倒す

将ミタカ的アルタ－浓度刷高后进入迎击战就会出现的BOSS。

### BOSS ベリリッタ

飞行型的BOSS，它会漫无目的地四处乱飘，而且还会从城市的正上方飞过绕到武装攻击方向的后方，不过总的来说速度一般，有足够的时间调整环区来迎击。




FEATURE

INFORMATION

EXPRESS

GUIDE

章节 17

## かつての首都

・ワシントンDCにノヴァ・キャノンを3基配置する

这章开始可以选择最后一个都市ワシントンDC，在这里建造3台ノヴァ・キャノン即可完成这个任务。

・ワシントンDCの本部装甲をLv14にする

・ワシントンDCで1回迎击完遂する

・ガーンズバックとアシュリーを任命し1回迎击完遂する

先在开发界面里将司令部的装甲提升到Lv14以上（蓝结晶×20、绿结晶×20、纯结晶×3），接着任命ガーンズバック和アシュリー在ワシントンDC完成一次战斗，注意ワシントンDC目前的战斗力很低，一定要自己先强化并调整原武装的位置。

・ワシントンDCに绝对迎击兵器を3种类开发する

在ワシントンDC随便完成3种绝对迎击并且的开发即可。

章节 18

## 流浪の种

・キンバリーにダンデライオンを2回受け入れる

・メディナにダンデライオンを2回受け入れる

分别在キンバリー和メディナ收入两次市民，注意开始原本无法建设的"封锁区画"可以花钱整改为建设用地了，这样就能随意规划建筑物了，城市战斗力可得到大幅飞升。

・ノリリスクにダンデライオンを2回受け入れる

・ミタカにダンデライオンを2回受け入れる

和之前一样，分别在ノリリスク和ミタカ收入两次市民。

・ワシントンDCにダンデライオンを3回受け入れる

・ワシントンDCで1回迎击完遂する

・ワシントンDCの幸福度を90以上にする

都是ワシントンDC的任务，分别为接收三次市民、完成一次迎击和将幸福度提升到90以上，不断刷战斗即可，如果资金有盈余，也可以利用建筑物的催事来提升幸福度。

章节 19

## 大地を揺らす

・司令官Lvを38以上にする

・ソル・キャノンを3基配备する

达到Lv38就可开发ソル・キャノン（蓝结晶×5、紫结晶×10、纯结晶×5），建造一台则需要绿结晶和紫结晶各5个。

・ボルカーノンを1体倒す

将ワシントンDC的アルター浓度刷高后进入迎击战就会出现的BOSS。

**BOSS ボルカ-ノン**

BOSS会通过钻地来移动，从地上扬起的尘土可判断其出现的位置来应对。另外注意BOSS的火球攻击伤害很高，而且防壁无法挡住，得用格林机枪击落。




章节 20

## 兆候

・ビッグバンの开发完了

这章开始解锁ビッグバン（100000G、紫结晶×20、纯结晶×1、透过结晶×1）的开发，其中透过结晶可以在转换イルメナイト结晶时获得，或是完成特定的要请奖励。

・全ての都市にビッグバンを1基ずつ配置する

在所有城市都建造一台ビッグバン，ビッグバン的消费电量不低，最好把发电所升级为大型（80000G、纯结晶×10、透过结晶×1）。

章节 21

## アルタニアン

・メディナで1回迎击完遂する

・アントリオンを5体击破

在メディナ进行一次有アントリオン出现的战斗即可完成这两个条件。

・勅令【VSアルタニアン】を完遂する

メディナ的勅令。

**BOSS アルタニアン**

最终BOSS的特点是瞬间移动，会随机移动到任何方向，攻击范围大的导弹能派上大用场。




・勅令【奋斗！タンテラ】を完遂する

・勅令【奋斗！ボルカーノン】を完遂する

・勅令【奋斗！バルドゥラ】を完遂する

全部都是ノリリスク的勅令，虽然目标都是以前的BOSS，不过能力有所提升，最好把主力武装的最终形态都开发出来。

章节 22

## アルタナイト胎动

・勅令【再战アルタニアン】を完遂する

和最终BOSS的第二次交锋，除了能力提高外行动规律并没有变化，所以按老办法对付即可。战斗胜利后解锁最后一个绝对迎击武装A2レールガン的开发。

・キンバリーにダンデライオンを1回受け入れる

・A2レールガンを开发する

在キンバリー接收一次市民，并且把A2レールガン（100000G、紫结晶×20、纯结晶×1、透过结晶×1）开发出来，建议在最终决战的都市キンバリー开发。



章节 23

## 变性しゆく世界

・キンバリ－で1回迎击完遂する
・グライドを3体击破する
・ブラップを5体击破する

在キンバリ－找一个有グライド和ブラップ出现的任务完成即可，当然没有的话也可以分开完成。

・キンバリ－で2回迎击完遂する
・ランド－ルとシノを任命し2回迎击完遂する
・ペンロ－ズとヒカチを任命し1回迎击完遂する

把ランド－ル和シノ、ペンロ－ズ和ヒカチ同时任命，然后在キンバリ－完成两次战斗即可完成这3个条件。

・勅令【激斗！アルタニアン】を完遂する

キンバリ－的勅令，这是和最终BOSS的决战，要注意这战前期的杂兵战很短，基本没什么机会累积能量槽，全程都得依靠普通武装来打，所以要好好强化一下主力武装，特别是导弹。



# 奖杯攻略

## 白金综述

| 奖杯总数 | 32 | 铜杯 | 16 | 银杯 | 9 | 金杯 | 6 | 白金 | 1 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

本作的白金非常简单，打通关就可获得80%的奖杯，剩下的就是“绝对迎击都市”、“チャンドラの休日”、“成熟した部队”等几个需要专门刷的，不过由于可以同时一起刷，也花不了多少时间就能相继入手。

| 白金难度 | 4/10 |
|---|---|
| 白金所需时间 | 35小时 |
| 在线奖杯 | 无 |
| 最少通关次数 | 1 |
| 有无可能错过的奖杯 | 无 |
| 奖杯BUG或事故 | 无 |
| 硬件需要 | 无 |

### 绝对迎击ウォ-ズ（白金）
**取得条件：** 获得其他所有的奖杯

### 旧大都市へ（金杯）
**取得条件：** 在ワシントンDC进行战斗

### アルタ-ド・スティツの气配（金杯）
**取得条件：** 游戏通关

### 绝对迎击都市（金杯）
**取得条件：** 全部都市达到Lv20

### チャンドラの休日（金杯）
**取得条件：** 把所有单位全部开发出来

### 高层化の末に（金杯）
**取得条件：** 任意一个都市配置20个高度4层的建筑

### 成熟した部队（金杯）
**取得条件：** 所有通讯员达到Lv25

### 护る者として（银杯）
**取得条件：** 进行100次战斗

### 更なる高みへ（银杯）
**取得条件：** 任意一个通讯员达到Lv25

### チャンドラの微笑み（银杯）
**取得条件：** 在开发中项目投入了1000000G以上

### 跃动する部队（铜杯）
**取得条件：** 全部通讯员加入

### 要请を受ける日々（银杯）
**取得条件：** 完成30次要请战斗
**奖杯说明：** 如果注意完成要请类的战斗，游戏中盘就可获得。

### 复兴の果てに（银杯）
**取得条件：** 整备所有都市的封锁区域（无法建造的荒地）
**奖杯说明：** 第18章开始可以花钱将原来无法建设的“封锁区画”整改为建设用地，单价为10000/格，每个城市可整改的区域数量都不一样，具体见下表。

| 价格 | 数量 | 价格 |
|---|---|---|
| キンバリ－ | 19格 | 190000 |
| メディナ | 22格 | 220000 |
| ノリリスク | 17格 | 170000 |
| ミタカ | 24格 | 240000 |
| ワシントンDC | 18格 | 180000 |
| 合计 | 100格 | 100万 |

### 绝对迎击兵器という力（银杯）
**取得条件：** 用绝对迎击兵器击倒50个敌人
**奖杯说明：** 最快的方法就是用全方位攻击的EX フルバ－スト刷杂兵，配合シノ的快速累积能量槽技能效果更佳。

### 驱逐する者（银杯）
**取得条件：** 击破20个BOSS级敌人

### 纯结晶の辉き（银杯）
**取得条件：** 击破1个珍稀敌人
**奖杯说明：** 有珍稀敌人出现的战斗的图标旁会有一个感叹号（大地图的城市图标旁也有），进入这类任务就可发现全身发白光的珍稀敌人，不过注意珍稀敌人一般一次战斗中只有一个，而且出现一段时间后就会逃跑，需要优先对付。

### 非常电源（铜杯）
**取得条件：** 在发电站被破坏切换成紧急电源的情况下完成战斗
**奖杯说明：** 发电站被破坏后城市会切换成紧急电源，不过经过一段时间就会恢复正常供电，所以最好是战斗差不多结束的时候刻意让敌人入侵城市并破坏发电站，然后趁供电还没恢复时过关，另外要记得战斗前把战车、防卫ミサイル、修理单位等设施撤掉，否则有可能导致敌人无法成功破坏发电站。

### 统合本部からの要请（铜杯）
**取得条件：** 第一次完成要请战斗

### 固い绊（铜杯）
**取得条件：** 犒劳101次通讯员

### 防卫都市として（铜杯）
**取得条件：** 建设100个单位

### 期待を受けて（铜杯）
**取得条件：** 司令官达到Lv10

### 都市の胎动（铜杯）
**取得条件：** 任意一个都市达到Lv5

### エキノプス收缩（铜杯）
**取得条件：** 击破エキノプス

### タンテラ爆散（铜杯）
**取得条件：** 击破タンテラ

### ラマディロ消灭（铜杯）
**取得条件：** 击破ラマディロ

### ボルカ-ノン沉默（铜杯）
**取得条件：** 击破ボルカ－ノン

### バルドゥラ散华（铜杯）
**取得条件：** 击破バルドゥラ

### アルタニアンの最期（银杯）
**取得条件：** 击破アルタニアン

### ベリリッタ坠つ（铜杯）
**取得条件：** 击破ベリリッタ

### 筑く信赖（铜杯）
**取得条件：** 第一次犒劳通讯员

### 战い、始まる（铜杯）
**取得条件：** 听一次通讯员的说明

### 着任（铜杯）
**取得条件：** 开始游戏

文 果汁 美编 香山

本作是2011年在PSP平台登陆的同名作的强化移植版，为配合PSV平台进行了画面的强化，迷宫地图还进行了重制。因为原本是从恋爱游戏《ToHeart2》里衍生出来的一个作品，所以本作登场的女性角色不仅数量多，福利质量也让人满意。作为重点的迷宫部分要素丰富，主迷宫多达20层的数量与数个隐藏迷宫绝对能满足迷宫RPG爱好者的要求，但是游戏难度较高，必须得有耐心渗透本作的系统。本文就为玩家带来系统解析以及20层主迷宫的攻略。

| RPG | ToHeart2 迷宫旅人 | | 必需记忆卡 |
|---|---|---|---|
| | ToHeart2 ダンジョントラベラーズ | | 1260MB |
| | Aquaplus | 2015年4月30日 日版 | 1人 |
| 零售版：5184日元/下载版：4114日元 | 对应PSV TV | | 对应玩家年龄：17岁以上 |




# 系统说明

## 操作方式

| 按键 | 对话界面 | 迷宫界面 | 战斗界面 |
|---|---|---|---|
| 方向键 | ↑往前回顾对话 | 角色移动 | 移动指令 |
| 左摇杆 | — | 滚动地图 | — |
| ○ | 对话继续 | 确定/开启宝箱 | 确定 |
| × | 隐藏对话框 | 地图部分显示/全体显示/隐藏 | 取消 |
| △ | 开启 Option 菜单 | 开启 Option 菜单 | 开启 Option 菜单 |
| □ | 开启自动对话 | 开启队伍菜单 | — |
| L | — | 向左平移 | 查看敌我状态能力值 |
| R | 高速跳过对话 | 向右平移 | 查看敌方简易资料 |
| Start | 开启 Option 菜单 | 显示全体地图 | — |

注：以上为游戏默认操作方式，进入Option菜单选择“キ－コンフィグ”可以按自己的习惯设置迷宫界面的按键操作。

## 世界地图设施

公会（ギルド）：调整玩家的队伍编成、装备道具与进行转职等，具体会在“公会职能”部分介绍。

道具屋：买卖道具，进行装备鉴定的设施。关键道具“封印书”也是初次进入道具屋时获取。

委托屋（ハナさんの店）：能接到各种支线任务。除了能获得各种报酬外，还能完成推荐委托（おすすめ依赖），取得探索更多迷宫区域的关键道具。

迷宫（ダンジョン）：探索这个世界的主迷宫，总共有20层。




## 公会职能




仓库：收纳道具的背包（カバン）初期只能容纳20种道具，一般渡过前期后背包位置就会变得相当紧张，因此学会如何整理，把不需要携带的道具或装备收纳（纳める）到仓库中是十分重要的。仓库容量为999，除了取出（取り出す）外，也可以直接对仓库的藏品进行贩卖（卖る）。

PT编成：对队伍的阵型和成员进行编制，队伍最多为5人，由不同数量的前卫与后卫构成的队形比较丰富，玩家可看情况自由选择。

转职（クラスチェンジ）：等级满15、30级的角色可以通过转职，变为中、高级职业，不同的基础职业有各自的分支，具体在“职业系统”部分详细介绍。

重置等级（レベルリセット）：重置角色的等级，等级可在1、15、30、50、90级间选择（需要角色等级超过重置等级），重置的意义有三点：

①让已消耗的技能点得以重置、从而重新学习技能。选择重置等级后角色技能也会重置，但依靠道具“スキルの素”而得到的额外技能点在等级重置后会清空。

②角色变回基础职业，获得重新选择转职路线的机会，用于尝试不同的队伍搭配。

③获得额外的能力加成，当角色的等级降幅超过50级时，在HP、TP和全能力、全耐性方面一律能得到点数加成，具体为50～59级+1、60～69级+2、70～79级+3、80～89级+4、90～98级+5，能力加成上限为50。

装备变更：更改角色的装备。

技能定制（スキルカスタム）：用角色的SP（技能点）学习或升级技能。角色每次升级都能获得

一定的SP，等级越高获得SP也越多，此外使用“スキルの素”还能获得3点额外的SP。学习/升级不同技能所需的SP也各有差异，具体在“职业系统”部分详细介绍。

角色状态（ステ－タス）：查看角色的各项能力值、当前装备和技能情况。

确认委托（依頼の确认）：确认当前接受的委托和完成情况。

其他（その他）：包括查看人物图鉴（キャラクタ－图鉴）、怪物图鉴（モンスタ－图鉴）、团队技（パ－ティスキル）、证书（证）、改变角色排列顺序（并び替え）、设置喜爱的角色（お气に入り）和游戏教程（补习授业）。证书是原PSP版内置的类似“奖杯”的系统，不过和PSV版的奖杯没有关系。

读取进度（ロ－ド）：读取游戏进度。

储存进度（セ－ブ）：储存游戏进度。

外出（外に出る）：返回地图界面。

## 委托屋



前面提到过，委托屋能取得探索更多迷宫区域的道具，与奖杯有关的几个隐藏迷宫的开启根据委托屋等级决定。委托屋的委托通常为打倒指定怪物、收集道具或收集封印书，当完成一定数量的委托后便能提升委托屋的等级，不仅能接到更多高难度委托，还能获得特殊装备品与新迷宫区域的情报。其中推荐委托（おすすめ依頼）的报酬为开启迷宫新区域的关键道具，在后文主迷宫流程时会根据开启时机介绍完成方法。下表是随着委托屋等级提升所能获得的报酬。

| 委托屋等级 | 相关报酬 |
|---|---|
| 1 | – |
| 2 | 开放迷宫“近くの森” |
| 3 | 能够同时接受3个委托 |
| 4 | 开放迷宫“战斗解放区” |
| 5 | 获得“マジックミトン” |
| 6 | 能够同时接受4个委托 |
| 7 | 获得金钱10000 |
| 8 | 开放迷宫“王家の墓” |
| 9 | 获得“双龙の锅つかみ” |
| 10 | 能够同时接受5个委托 |
| 11 | 获得“ヘボ诗人の弓” |
| 12 | 开放迷宫“三十重の塔” |
| 13 | 获得“ヴァナルガンド” |
| 14 | 开放迷宫“ダ－クカテドラル” |
| 15 | 背包的道具容量扩充到30个 |

## 装备与鉴定

在迷宫的宝箱中得到、或是战斗中掉落的装备大多是以“？？？＋种类”的名称表示的，需要在道具店的雄二处花钱、或使用技能“アイデンティファイ”鉴定辨明后，才能装备或贩卖。非惟一装备的名称中往往有前缀形容词和后缀的数字，比如“怪力なロングソ－ド＋1”。前缀形容词表示装备的附加效果，后缀数字则是装备的等级，影响基础攻/防能力。

## 封印书

由在道具屋做商人的好友雄二交给主角的一本图鉴，最初是空白一片，需要玩家自己去收集图鉴。具体方法是购买封印系列的道具前去迷宫封印敌人（BOSS除外），一旦成功封印就能将该敌人的数据加入封印书里，以后就可以随时查看她们的数据了。封印书除了是一个收集要素外，还和真结局息息相关，想要获得白金的玩家必须封印够168种类的怪物（BOSS除外），让封印达成率至100%然后前往道具店与雄二发生剧情。由于并没有什么特别隐藏起来的敌人，所以这里就不具体介绍需要封印的敌人了，只要走迷宫的时候留心封印没见过的敌人即可，要记住隐藏迷宫里的敌人也是包含在内的。收集封印书算是一个耗时耗力的过程，玩家要做好心理准备耐心对待。下表列出能封印敌人的道具以及封印成功的条件。

| 道具名 | 封印条件 |
|---|---|
| モンスタ－图鉴 | 敌HP处于15%以下 |
| 高级モンスタ－图鉴 | 敌HP处于30%以下 |
| 来栖川印モンスタ－图鉴 | 敌HP处于80%以下 |
| 魔兽の槛（ソ－サレス处掉落） | 敌HP处于20%以下 |
| 炎兽の槛（炎术士处掉落） | 敌HP处于35%以下 |
| 恶魔全书（デビルサマナ－处掉落） | 敌HP处于85%以下 |

# 战斗系统

## 战斗指令

战斗界面右侧从下到上是敌我双方行动的先后顺序，“ACTIVE”所指的头像即当前正在行动的角色。行动顺序根据角色的AGI、武器的行动速度RANK级别，以及招式的行动后速度修正决定。每名角色的基本指令皆分为攻击、技能（スキル）、防御、道具（アイテム）、逃跑（逃げる）。其中“防御”可以减轻物理属性的伤害，但对魔法攻击无影响；如果队伍在经过一些单向通行的道路时遇敌，“逃跑”指令是无法选择的。

魔法咏唱：提升本作难度的一个设定，选择魔法到发动需要一段咏唱时间，具体与魔法种类、等级以及角色的INT或RES值有关，敌方也同样如此。在战斗中按下R键可以看到对方的“魔法咏唱槽”，攻击命中正在咏唱的角色有一定几率打断咏唱，伤害越高、发动会心攻击时中断率较高。此外，以攻击型魔法对敌人打出MISS时伤害只会减半，并不是像物理攻击那样完全没有伤害。

歌曲/舞蹈：歌曲类技能与魔法类似，在发动前需要一段咏唱时间，结束后只要不被打断就能一直保持效果；舞蹈类技能则是瞬发的，不需要咏唱时间，立刻就能发动持续生效。当然，歌曲和舞蹈的持续效果也都可以被攻击打断。



## 角色能力

角色状态（ス－テタス）会列出角色的HP、TP与能力值，装备栏则分为武器、盾、头、胴、饰品五大类，不同职业所能使用的装备有一定限制，部分武器为双手持（即不能同时装备盾牌）。下表会介绍状态栏显示的名称代表什么能力值。

| 名称 | 代表能力值 |
|---|---|
| HP | 体力值，HP降为0即变为战斗不能状态 |
| TP | 技力值，使用大部分技能都需要消耗TP |
| ATK | 物理攻击力 |
| DEF | 物理防御力 |
| INT | 魔法攻击力，攻击型魔法的咏唱时间 |
| RES | 魔法防御力，回复型、辅助型魔法的咏唱时间 |
| DEX | 命中率 |
| AGI | 行动速度 |
| EXP | 当前累积的经验值，以及到下一级所需的经验值（NEXT） |
| 耐性 | 斩、突、殴为物理属性，火、水、风、土、雷为魔法属性 |

## 异常状态

本作中，对付强敌时合理运用异常状态能对战斗起到很大帮助，比如利用沉默、睡眠效果中断对方的魔法咏唱等。角色的五大属性耐性影响对不同异常状态的抗性，具体为：火对应气绝；水对应冻结、中毒；风对应睡眠、沉默；土对应即死、石化、迟缓；雷对应麻痹。耐性为 100 时对应的异常状态就彻底无效了。当在迷宫走动时陷入异常状态的话，经过一定步数后异常状态便会自动恢复（石化除外）。

| 异常状态 | 效果 |
|---|---|
| 气绝 | 行动顺序大幅延后 |
| 中毒 | 每次轮到其行动时受到一定伤害 |
| 冻结 | 无法使用特技系的技能 |
| 沉默 | 无法使用魔法系的技能 |
| 麻痹 | 一定几率无法行动 |
| 睡眠 | 无法行动，受到的伤害倍增，受创后清醒 |
| 石化 | 石化进行中行动速度大幅下降、防御力大幅上升，石化完成后无法行动 |
| スロウ | 下次轮到其行动的间隔大幅延长 |
| 战斗不能 | HP 为 0 的状态 |

## 协力技

当前队伍的职业构成、阵型站位或装备武器满足一定条件，且几名角色在行动顺序栏中邻接时，战斗指令中就有机会追加一项协力技（协力**スキル**），消耗一个人的行动回合、3 ~ 5 人不等的 TP 份额来发动强力的效果。协力技的发动限制虽多，但效果强劲，不过每场战斗中同一种协力技只能发动一次，下表是本作的协力技资料（触发条件里的英文简称可参考后文的职业系统）。



| 协力技名称 | 消耗 TP | 技能效果 | 触发条件参考 |
|---|---|---|---|
| サ－チアイ | 1/9 | 查看敌方全员的能力资料 | 我方有 4 名角色是不同的职业系统 |
| ホ－リ－ア－ク | 1/5 | 让敌方全员的 HP 高几率变为现状的 25%（对无法逃脱的敌人无效） | PL+VL+EN+PR |
| マジカルトレジャ－ | 1/3 | 对敌单体发动物理攻击，道具掉落率上升 | JK+MP+TH |
| ラッシュザンバ－ | 1/3 | 对敌方全员发动攻击 | 我方前列为 3 名 FT 系角色 |
| ラピッドスト－ム | 1/7 | 提升我方全员的行动速度与物理命中率，持续 10 回合 | SC 系 2 人，MA 系 1 人 |
| エヴォリュ－ション | 1/5 | 提升我方全员的魔法攻击力与会心率，持续 10 回合 | 前卫存在 PL 或 VL 或 SA，后卫 MU 系 2 人 |
| 封杀の光矢 | 1/5 | 对敌单体发动攻击，附加沉默与冻结效果（免疫沉默与冻结的敌人除外） | 装备弓系武器的角色 2 人 +MU 系 1 人 |
| フルボッコ！ | 1/3 | 对敌单体发动必定气绝的超高威力殴属性攻击（免疫气绝的敌人除外） | 装备殴属性武器的成员 4 人（其中 1 人为 BS） |
| サイコウェ－ブ | 1/3 | 对敌方全员发动攻击，降低对象的行动速度、物理防御力、魔法防御力，持续 10 回合 | MP+WT+UH |
| ヘルレイザ－ | 1/3 | 对敌单体发动必定石化的无属性攻击（免疫石化或无法逃脱的敌人除外） | DL+TH+WT |
| ナイトメアフォ－ル | 1/3 | 对敌方全员发动无属性攻击，100% 的几率让对象陷入睡眠状态（免疫睡眠的敌人除外），持续 10 回合 | WT+SG+BS |
| ギャラルホルン | 1/5 | 提升我方的物理攻击力、物理防御力、全属性耐性，持续 10 回合 | BD+MI 合共 3 人在队伍里 |
| 天诛！ | 1/3 | 对敌方全员发动攻击，高几率发生即死效果（免疫即死的敌人除外） | 前卫 SA1 人 + 后卫 KN2 人 |
| JK スペシャル | 1/5 | 从目标处获得的金钱变为 5 倍 | JK2 人 +SC 系 1 人 |
| カツアゲ | 1/7 | 从敌单体处高几率抢得金钱与道具 | JK4 人 |
| ホ－リ－ブラスト | 1/3 | 给予敌方全员 2000 的固定伤害，100% 的几率解除强化效果 | VL+MP+SG+BS+MA 系 |
| ジェノサイドレイン | 1/3 | 随机攻击 2 ~ 4 个敌人，且追加额外伤害回合，发动者死亡时额外回合消失 | 装备弓系、投掷系武器的角色 4 名 |
| ギャラクシ－ヴォイス | 1/5 | 回复我方 HP 至最大值，并消除所有异常状态 | BD+UH+MI |
| カタストロフィ | 1/3 | 对敌单体发动攻击，100% 的几率附加**スロウ**状态，持续 10 回合（免疫**スロウ**的敌人除外） | DK+DL+AS+SN+KN |

## 团队技

如果队伍的角色构成满足一定条件，编成结束时会自动触发团队技（パ－ティ－スキル），这类被动技能可以让指定的角色获得能力加成，而且技能说明也带有十分精准的吐槽效果，下表列出团队技的效果以及说明。



| 团队技名称 | 说明 | 技能效果 | 所需角色 |
|---|---|---|---|
| 生徒会 +OG | 无敌的学生会成员 +OG | 提升最大 HP | 环、ささら、このみ、ま－りやん |
| 来栖川の科学力 | 来栖川重工的科学力是世界第一———！ | 提升 ATK | 珊瑚、はるみ、シルファ、イルファ |
| パワフル亲子 | 柚原家拥有被隐藏起来的力量……！？ | 提升 TP 与火耐性 | このみ、春夏 |
| 姊妹 's | 姐姐老实、妹妹凶暴 | 提升斩耐性 | 爱佳、郁乃、琉璃、珊瑚 |
| る－ | 露～露露 | 提升 INT | る－こ、珊瑚、菜々子 |
| 85 以上 | 大是件好事！ | 提升 DEF | 某部位的大小是 85 以上的角色 4 名（环、由真、ささら、はるみ、よっち、イルファ） |
| 80 以下 | 不是只有大的就好！大人物们根本就不懂！ | 提升 AGI | 某部位的大小不满 80 的角色 3 名以上（このみ、郁乃、琉璃、ちゃる、ま－りやん、菜々子、珊瑚、る－こ） |
| 仲良し三人组 | 无论何时感情都好！ | 提升突耐性 | このみ、よっち、ちゃる |
| ブラッドタイプ A | 你知道吗？ | 提升 HP、TP | 优季、爱佳、ま－りやん |
| クラスメイト | 其实还挺少的…… | 提升 RES | 爱佳、はるみ、る－こ |
| ミステリアス | 其存在与行动都十分神秘的人物 | 提升殴耐性 | る－こ、花梨、优季 |
| ロックオン！ | 我行我素的人们 | 提升 DEX | 由真、イルファ、春夏 |

## 专有技

每名角色在等级到达 10 后会习得专有技（**ユニ－クスキル**），玩家可以根据角色专有技来为她分配最为合适的职业。以下是本作中所有可操作角色专有技的技能效果。

| 角色 | 技能效果 |
|---|---|
| 向坂环 | 增加对比自身等级高的敌人的伤害 |
| 柚原このみ | 使用道具“鱼肉ソ－セ－ジ”，ゲンジ丸会出现提供辅助 |
| 小牧郁乃 | 提升对陷入异常状态的敌人的伤害 |
| 小牧爱佳 | 减少消耗的 TP |
| シルファ | 人系敌人对自身造成的伤害降低 |
| 姬百合琉璃 | 普通攻击时，有一定几率追加一次攻击 |
| 吉冈チエ | 普通攻击时，有一定几率给下个行动顺序的敌人造成伤害 |
| 草壁优季 | 移动时小回复 TP |
| 山田ミチル | 普通攻击时，有一定几率使敌人行动顺序延后 |
| 笹森花梨 | 妖、不死、恶魔系敌人对自身造成的伤害降低 |
| 河野はるみ | 有一定几率提升她打倒的敌人所掉落的装备品等级 |
| 姬百合珊瑚 | 缩短技能的咏唱时间 |
| ま－りやん | 提升封印的力量 + 有一定几率发生连续行动 |
| 久寿川ささら | 装备盾时有额外的防御力加成 |
| 柚原春夏 | 提升女仆技能的效果 |
| 十波由真 | HP 较低时一定能逃脱 |
| 菜々子 | 低几率无效化任何种类的攻击 |
| ル－シ－・マリア・ミソラ | 发动的攻击魔法有一定几率再次无消耗发动 |
| イルファ | 轮到最初的攻击回合时，通常攻击赋予即死效果 |

# 职业系统

尝试不同种类的职业搭配去探索迷宫是本作的一大乐趣，下面会介绍职业系统的几个要点：

①按照基础职业可分为4个系，即ファイタ－(FT)、マジックユ－ザ－(MU)、スカウト(SC)、メイド(MA)。每个系都有各自的中级和上级职业，分别在角色达到15、30级时可以进行转职。转职存在不同的分支，当角色转职成不同职业时，立绘会发生变化，相信有玩家会乐意为了收集全立绘而让角色反复转职。

②职业的技能分为三大类：技系(即时发动)；魔法系(需要咏唱)；被动系(效果常驻且不消耗TP)。角色在转职成为上级职业后，基础职业、中级职业的技能依旧能学习与使用，考虑每个职业路线的技能搭配也是相当重要的一点。




## 职业树

### ファイタ－(FT)系

| 基础职业 | Lv15 中级职业 | Lv30 上级职业 |
|---|---|---|
| ファイタ－ | パラディン | ヴァルキリ－ |
| | | 侍 |
| | ダ－クナイト | 侍 |
| | | ダ－クロ－ド |

## ファイタ－(FT)

基础职业



肉搏系的典型职业，在前卫中担任输出或肉盾的作用。惟一的主动伤害技能“レイジングスマッシュ”消耗低，一旦等级走高直到后期依然能发挥可靠的威力。“ダブルアタック”和“アヴェンジャ－”是十分优秀的被动技能，只需利用通常攻击与反击便能稳定输出。“挑发”为经典的拉仇恨技能，可以根据战术和角色定位决定是否学习。“ウォ－クライ”在迷宫移动时就能使用且消耗不多，是不错的全体BUFF。至于3个“マスタリ－”系的被动技能在后期角色等级和装备数值提高后才会越发突显出效果，可配合上级职业的主攻武器选修。

| 技能名称 | 最大Lv | 所需SP | 类型 | 技能作用 | 升级效果 |
|---|---|---|---|---|---|
| 挑发 | 5 | Lv×2 | 技 | 吸引敌方单体倾向于对自身发动攻击 | 效果回合数↑、行动后速度修正↑、TP消耗↑ |
| ウォ－クライ | 5 | Lv×2 | 技 | 提升我方全员的攻击力 | 攻击力增加率↑、效果回合数↑、行动后速度修正↑、TP消耗↑ |
| レイジングスマッシュ | 10 | Lv×1 | 技 | 装备近距离武器时，对敌方单体发动强力一击 | 攻击力修正↑、命中率修正↑、行动后速度修正↑、TP消耗↑ |
| ソ－ドマスタリ－ | 10 | Lv×1 | 被动 | 装备剑时获得攻击力加成 | 攻击力加成↑ |
| アックスマスタリ－ | 10 | Lv×1 | 被动 | 装备斧时获得攻击力加成 | 攻击力加成↑ |
| ランスマスタリ－ | 10 | Lv×1 | 被动 | 装备枪时获得攻击力加成 | 攻击力加成↑ |
| アヴェンジャ－ | 5 | Lv×2 | 被动 | 受到物理伤害时有一定几率发动反击 | 反击率↑ |
| ダブルアタック | 5 | Lv×2 | 被动 | 通常攻击时有一定几率发动二连击 | 发动率↑ |

## パラディン(PL)

中级职业



重视守备力的圣骑士，不仅能保护我方脆皮角色也能兼任回复役。虽然和拥有“ダ－クオ－ラ”的DK地位有些相撞，但PL的生存率还是高出不少。“カバ－”和“パリィ”在迷宫移动时就能使用，而且可以同时发挥效果，对保护我方输出或者刚刚重置过等级的角色有很大作用。“シ－ルドバッシュ”能让敌人气绝，算是比较通用的牵制型技能，可惜伤害不高，而且使用后行动速度会降低，不提高技能等级的话气绝几率还不高，建议洗点后一口气点满再使用。由于缺乏输出手段，总体来说不适合快节奏的战斗。

| 技能名称 | 最大Lv | 所需SP | 类型 | 技能作用 | 升级效果 |
|---|---|---|---|---|---|
| ディフェンダ－ | 5 | Lv×2 | 技 | 提升自身的防御力、降低自身的攻击力 | 防御力增加率↑、效果回合数↑、行动后速度修正↑、TP消耗↑、攻击力减少率↑ |
| カバ－ | 5 | Lv×2 | 技 | 对同伴的物理攻击由自身承担 | 保护持续率↑、效果回合数↑、行动后速度修正↑、TP消耗↑ |
| パリィ | 5 | Lv×2 | 技 | 装备近距离武器时，能用武器格挡敌人的攻击 | 格挡持续率↑、效果回合数↑、行动后速度修正↑、TP消耗↑ |
| シ－ルドバッシュ | 5 | Lv×2 | 技 | 装备盾时，对敌方单体造成伤害，并附加气绝效果 | 攻击力修正↑、命中率修正↑、追加效果发生率↑、TP消耗↑ |
| ヒ－ル | 10 | Lv×1 | 魔法 | 回复我方单体的HP | HP回复量↑、TP消耗↑ |
| オ－トミニリカバ | 5 | Lv×2 | 被动 | 战斗时每回合自动回复少量HP | HP回复量↑ |
| オ－トガ－ド | 5 | Lv×2 | 被动 | 受到物理攻击时有一定几率自动进行防御 | 自动防御发生率↑ |

## ダ－クナイト(DK)

中级职业



原本应该定位于牺牲守备力增强攻击的职业。但从PSP版开始追加的新技能“ダ－クオ－ラ”相当可靠，使得此职业开始偏重于增强防御争取让更多敌人陷入能力下降的状态。话虽如此，攻击技能与威力还是较同级的PL多，“フロストスラッシュ”与“ジオブレイク”各有限定武器种类，但附带的异常状态效果十分诱人，可以根据主武器来决定主修哪一个。“バ－サ－ク”是最符合该职业本来定位的技能，通过降低防御换取攻击力，由于等级提升后增减率也会加剧，若是以“ダ－クオ－ラ”战术为主的玩家并没有必要习得此技能，不过若是主修DK→SA路线的话，此招效果相当不错。




| 技能名称 | 最大Lv | 所需SP | 类型 | 技能作用 | 升级效果 |
|---|---|---|---|---|---|
| バ－サ－ク | 5 | Lv×2 | 技 | 提升自身的攻击力、降低自身的防御力 | 攻击力增加率↑、效果回合数↑、行动后速度修正↑、TP消耗↑、防御力减少率↑ |
| オ－ラエリミネイト | 10 | Lv×1 | 技 | 装备近距离武器时，对敌方单体造成伤害，并消除其强化效果 | 命中率修正↑、追加效果发生率↑、TP消耗↑ |
| フロストスラッシュ | 10 | Lv×1 | 技 | 装备剑时，对敌方单体造成伤害，并附加冻结效果 | 攻击力修正↑、追加效果发生率↑、行动后速度修正↑、TP消耗↑ |
| ジオブレイク | 10 | Lv×1 | 技 | 装备斧时，对敌方单体造成伤害，并附加石化效果 | 攻击力修正↑、追加效果发生率↑、行动后速度修正↑、TP消耗↑ |
| エンラ－ジブラッド | 5 | Lv×2 | 魔法 | 提升自身的最大HP | 最大HP增幅率↑、咏唱速度↑、效果回合数↑、TP消耗↑ |
| アダプテ－ション | 10 | Lv×1 | 被动 | 提升自身的全属性耐性 | 属性耐性↑ |
| プレパレイション | 5 | Lv×2 | 被动 | 随着自身HP的减少，提升行动速度 | 濒死时行动速度增加率↑ |
| ダ－クオ－ラ | 5 | Lv×2 | 被动 | 受到近距离攻击伤害时，降低对方的能力 | 降低的能力项目增加 |

## ヴァルキリ－（VL）

上级职业



强化了防御力的高级职业女武神，但是和PL不同，增加了全体攻击，而且威力不俗，可说是兼顾了攻防的强力职业。“マテリアルガ－ド”、“スペルガ－ド”能提升全队的存活能力，以防守路线为主的VL可以学习。“ダイダロスアタック”为VL的主力攻击技能，虽说攻击次数有点受运气成分影响，不过鉴于优秀的倍率加成输出还是没有问题的。

| 技能名称 | 最大 Lv | 所需 SP | 类型 | 技能作用 | 升级效果 |
|---|---|---|---|---|---|
| マテリアルガ－ド | 10 | Lv×1 | 技 | 装备盾时，减轻一次对我方全员的物理伤害 | 伤害减轻率↑、TP消耗↑ |
| スペルガ－ド | 10 | Lv×1 | 技 | 装备盾时，减轻一次对我方全员的魔法伤害 | 伤害减轻率↑、TP消耗↑ |
| ガストスラスト | 10 | Lv×1 | 技 | 装备枪时，对敌方单体造成伤害，并附加沉默效果 | 攻击力修正↑、追加效果发生率↑、行动后速度修正↑、TP消耗↑ |
| ダイダロスアタック | 10 | Lv×1 | 技 | 装备枪时，对敌方全体发动随机3～5次攻击 | 攻击力修正↑、行动后速度修正↑、TP消耗↑ |
| サ－クルヒ－ル | 10 | Lv×1 | 魔法 | 回复我方全体的HP | HP回复量↑、TP消耗↑ |
| プロテクション | 5 | Lv×2 | 魔法 | 提升我方单体的防御力 | 防御力增加率↑、效果回合数↑、行动后速度修正↑、TP消耗↑ |
| ム－ンカ－テン | 5 | Lv×2 | 魔法 | 提升我方全员的火、水、风、土、雷耐性 | 属性耐性增加率↑、效果回合数↑、行动后速度修正↑、TP消耗↑ |
| オ－トリフレッシュ | 5 | Lv×2 | 被动 | 战斗时每回合自动回复TP | TP回复量↑ |
| 根性 | 5 | Lv×2 | 被动 | 死亡时有一定几率以1点HP存活 | 根性发动率↑ |

## ダ－クロ－ド（DL）

上级职业



能兼顾攻击与肉盾职业的黑暗领主。全体攻击技能“ショックスパイラル”配合双手斧能发挥很强的威力，可惜TP消耗较大。“メガトンプレス”是根据敌人的行动顺序来造成复数伤害的招式，因此要注意行动顺序。“グラ－ジアキュム”的吸收效果不错，比起要消耗不少TP的“ソウルバイト”更为好用。

| 技能名称 | 最大 Lv | 所需 SP | 类型 | 技能作用 | 升级效果 |
|---|---|---|---|---|---|
| アトラクト | 5 | Lv×2 | 技 | 吸引敌方全体倾向于对自身发动攻击 | 效果回合数↑、行动后速度修正↑、TP消耗↑ |
| ブラッドバイト | 10 | Lv×1 | 技 | 装备近距离武器时，对敌方单体造成伤害，并吸收一定量的HP | 攻击力修正↑、吸收率↑、TP消耗↑ |
| ソウルバイト | 10 | Lv×1 | 技 | 装备近距离武器时，对敌方单体造成伤害，并吸收一定量的TP | 攻击力修正↑、吸收率↑、TP消耗↑ |
| ショックスパイラル | 10 | Lv×1 | 技 | 装备近距离武器时，对敌方全员造成伤害，并附加麻痹效果 | 攻击力修正↑、追加效果发生率↑、TP消耗↑ |
| メガトンプレス | 10 | Lv×1 | 技 | 装备斧时，对敌方单体造成伤害，并对随后行动的敌人也造成伤害 | 攻击力修正↑、连续伤害上限数↑、行动后速度修正↑、TP消耗↑ |
| ライフブリング | 10 | Lv×1 | 魔法 | 吸收敌方全员的HP | 魔法伤害↑、魔法命中↑、TP消耗↑ |
| ブレイブ | 5 | Lv×2 | 魔法 | 提升我方单体的攻击力 | 攻击力增加率↑、效果回合数↑、行动后速度修正↑、TP消耗↑ |
| グラ－ジアキュム | 5 | Lv×2 | 被动 | 受到的伤害能转换为一定量的TP | TP转换量↑ |
| ダ－ククエスト | 5 | Lv×2 | 被动 | 处在异常状态时，提升自身物理伤害 | 伤害量↑ |

## 侍（SA）

上级职业



强化攻击力的日本传统职业武士。专用武器为刀使得SA兼具速度与火力，其输出能力超越其他上级职业。PL→SA可以利用“オ－トガ－ド”与“心眼”增强防御力，DK→SA则可以配合“バ－サ－ク”提高火力。“トリプルアタック”的三连击伤害效果出众，“鬼神乐”为主力技能之一，低消耗的全体攻击在杂兵战里大放光彩，“一刀两断”因触发即死的几率较低性价比不如前者。“炼狱胧斩り”是对付BOSS的关键技能，可配合“心眼”对策敌方的反击技能。“铠彻し”比较偏向提升团队利益，可适当提升其等级。

| 技能名称 | 最大 Lv | 所需 SP | 类型 | 技能作用 | 升级效果 |
|---|---|---|---|---|---|
| 背水の阵 | 5 | Lv×2 | 技 | 提升自身的会心率、以及被会心率 | 会心发生率↑、行动后速度修正↑、效果回合数↑、TP消耗↑、被会心发生率↑ |
| 峰打ち | 10 | Lv×1 | 技 | 装备刀时，对敌方单体造成伤害，并附加麻痹效果 | 攻击力修正↑、命中率修正↑、追加效果发生率↑、TP消耗↑ |
| 一刀两断 | 10 | Lv×1 | 技 | 装备刀时，对敌方全员造成伤害，并附加即死效果 | 攻击力修正↑、行动后速度修正↑、追加效果发生率↑、TP消耗↑ |
| 铠彻し | 10 | Lv×1 | 技 | 装备刀时，无视防御力对敌方单体造成伤害，并附加防御下降效果 | 攻击力修正↑、防御下降值↑、TP消耗↑ |
| 鬼神乐 | 10 | Lv×1 | 技 | 装备刀时，对敌方全员造成伤害 | 攻击力修正↑、行动后速度修正↑、TP消耗↑ |
| 炼狱胧斩り | 10 | Lv×1 | 技 | 装备刀时，对有生命的敌人造成伤害（连续3次攻击） | 攻击力修正↑、行动后速度修正↑、TP消耗↑ |
| 刀の心得 | 10 | Lv×1 | 被动 | 装备刀时获得攻击力加成 | 攻击力加成↑ |
| 心眼 | 5 | Lv×2 | 被动 | 成为敌人的攻击对象时，有一定几率发动格挡反击 | 发动率↑ |
| トリプルアタック | 5 | Lv×2 | 被动 | 通常攻击时有一定几率发动三连击 | 发动率↑ |
| 流水の构え | 5 | Lv×2 | 被动 | 对突属性的攻击回避率上升 | 回避率↑ |

## マジックユ－ザ－（MU）系

| 基础职业 | Lv15 中级职业 | Lv30 上级职业 |
|---|---|---|
| マジックユ－ザ－ | ソ－サレス | ウィッチ |
| | | マジカルプリンセス |
| | エンチャントレス | マジカルプリンセス |
| | | セ－ジ |
| | プリ－ステス | セ－ジ |
| | | ビショップ |

## マジックユ－ザ－（MU）

基础职业



能担任输出与回复役的魔法使，当然血量与防御力都比较低。早期可以把所有属性咒文都学1级，方便针对敌人的某项弱点展开打击。因为提升魔法技能的等级会导致咏唱速度降低、消耗TP上升，所以不能盲目地提升技能等级，否则会影响早期的效率。“ヒ－ル”为必学的技能，也是游戏序盘非常可靠的回复手段。

| 技能名称 | 最大 Lv | 所需 SP | 类型 | 技能作用 | 升级效果 |
|---|---|---|---|---|---|
| ファイアボ－ル | 10 | Lv×1 | 魔法 | 对敌方单体造成火属性伤害 | 魔法伤害↑、魔法命中↑、TP消耗↑、咏唱速度↓ |
| アイスエッジ | 10 | Lv×1 | 魔法 | 对敌方单体造成水属性伤害 | 魔法伤害↑、魔法命中↑、TP消耗↑、咏唱速度↓ |
| サンダ－ボルト | 10 | Lv×1 | 魔法 | 对敌方单体造成雷属性伤害 | 魔法伤害↑、魔法命中↑、TP消耗↑、咏唱速度↓ |
| エアカッタ－ | 10 | Lv×1 | 魔法 | 对敌方单体造成风属性伤害 | 魔法伤害↑、魔法命中↑、TP消耗↑、咏唱速度↓ |
| スト－ンハンマ－ | 10 | Lv×1 | 魔法 | 对敌方单体造成土属性伤害 | 魔法伤害↑、魔法命中↑、TP消耗↑、咏唱速度↓ |
| ヒ－ル | 10 | Lv×1 | 魔法 | 回复我方单体的HP | HP回复量↑、TP消耗↑ |
| ポイズン | 5 | Lv×2 | 魔法 | 对敌方全体附加中毒效果 | 魔法命中↑、咏唱速度↑、TP消耗↑ |

中级职业

## ソ-サレス（SO）



MU 的上级职业，魔法变为全体范围，进一步增强了输出，但同时也继承了皮脆血薄的优良传统。SO 增加了关键技能“コンセントレイト”，大大提高了魔法发动的成功率，要尽可能把等级提上去。“ブラッドドレイン”的伤害不是很高，不过可以提升续航力，可以适当学习。

| 技能名称 | 最大 Lv | 所需 SP | 类型 | 技能作用 | 升级效果 |
|---|---|---|---|---|---|
| ファイアブラスト | 10 | Lv×1 | 魔法 | 对敌方全员造成火属性伤害 | 魔法伤害↑、魔法命中↑、TP 消耗↑、咏唱速度↓ |
| アイスストーム | 10 | Lv×1 | 魔法 | 对敌方全员造成水属性伤害 | 魔法伤害↑、魔法命中↑、TP 消耗↑、咏唱速度↓ |
| サンダーチェイン | 10 | Lv×1 | 魔法 | 对敌方全员造成雷属性伤害 | 魔法伤害↑、魔法命中↑、TP 消耗↑、咏唱速度↓ |
| エアタービュランス | 10 | Lv×1 | 魔法 | 对敌方全员造成风属性伤害 | 魔法伤害↑、魔法命中↑、TP 消耗↑、咏唱速度↓ |
| ストーンシャワー | 10 | Lv×1 | 魔法 | 对敌方全员造成土属性伤害 | 魔法伤害↑、魔法命中↑、TP 消耗↑、咏唱速度↓ |
| ブラッドドレイン | 10 | Lv×1 | 魔法 | 吸收敌方单体的 HP | 魔法伤害↑、魔法命中↑、TP 消耗↑、咏唱速度↓ |
| マジックマスタリー | 10 | Lv×1 | 被动 | 获得魔法攻击力加成 | 魔法攻击力加成↑ |
| オートリフレッシュ | 5 | Lv×2 | 被动 | 战斗时每回合自动回复 TP | TP 回复量↑ |
| コンセントレイト | 5 | Lv×2 | 被动 | 魔法咏唱、歌曲、舞蹈不容易被中断 | 中断率↓ |

中级职业

## エンチャントレス（EN）



标准的辅助职业，而且还相当可靠。擅长给武器赋予属性，由于不少 BOSS 都有属性弱点，因此队伍里带上一个 EN 会大大增强输出力度，自身拥有的异常状态魔法也能很好地起到牵制的作用。“サークルブレイブ”与“サークルプロテクト”可以为全体队员加上攻击力与防御力的 BUFF，而且升级加成效果不错。赋予属性的魔法由于升级并不增加效果，因此看情况只点 1 级出来也是没有问题的。

| 技能名称 | 最大 Lv | 所需 SP | 类型 | 技能作用 | 升级效果 |
|---|---|---|---|---|---|
| リターン | 5 | Lv×2 | 魔法 | 从迷宫脱出 | TP 消耗↓ |
| ナース | 10 | Lv×1 | 魔法 | 恢复我方单体的异常状态 | 追加所能恢复的状态（中毒→麻痹→沉默→冻结→睡眠→石化→スロウ→→→所有异常状态）、TP 消耗↑ |
| スタン | 5 | Lv×2 | 魔法 | 对敌方单体附加气绝效果 | 魔法命中↑、行动后速度修正↑、TP 消耗↑ |
| フリーズ | 5 | Lv×2 | 魔法 | 对敌方全员附加冻结效果 | 魔法命中↑、咏唱速度↑、TP 消耗↑ |
| サイレンス | 5 | Lv×2 | 魔法 | 对敌方全员附加沉默效果 | 魔法命中↑、咏唱速度↑、TP 消耗↑ |
| パラリシス | 5 | Lv×2 | 魔法 | 对敌方全员附加麻痹效果 | 魔法命中↑、咏唱速度↑、TP 消耗↑ |
| エンチャントファイア | 5 | Lv×2 | 魔法 | 令我方单体的武器附加火属性，并提升火属性魔法的伤害 | 咏唱速度↑、效果回合数↑、行动后速度修正↑、TP 消耗↑ |
| エンチャントアイス | 5 | Lv×2 | 魔法 | 令我方单体的武器附加水属性，并提升水属性魔法的伤害 | 咏唱速度↑、效果回合数↑、行动后速度修正↑、TP 消耗↑ |
| エンチャントサンダー | 5 | Lv×2 | 魔法 | 令我方单体的武器附加雷属性，并提升雷属性魔法的伤害 | 咏唱速度↑、效果回合数↑、行动后速度修正↑、TP 消耗↑ |
| エンチャントエアー | 5 | Lv×2 | 魔法 | 令我方单体的武器附加风属性，并提升风属性魔法的伤害 | 咏唱速度↑、效果回合数↑、行动后速度修正↑、TP 消耗↑ |
| エンチャントアース | 5 | Lv×2 | 魔法 | 令我方单体的武器附加土属性，并提升土属性魔法的伤害 | 咏唱速度↑、效果回合数↑、行动后速度修正↑、TP 消耗↑ |
| サークルブレイブ | 5 | Lv×2 | 魔法 | 提升我方全员的攻击力 | 攻击力增加率↑、效果回合数↑、行动后速度修正↑、TP 消耗↑ |

| 技能名称 | 最大 Lv | 所需 SP | 类型 | 技能作用 | 升级效果 |
|---|---|---|---|---|---|
| サークルプロテクト | 5 | Lv×2 | 魔法 | 提升我方全员的防御力 | 防御力增加率↑、效果回合数↑、行动后速度修正↑、TP 消耗↑ |
| ディバインシールド | 5 | Lv×2 | 魔法 | 令自身受到的伤害一定量无效化 | 伤害无效化量↑、TP 消耗↑ |
| ヒールマスタリー | 10 | Lv×1 | 被动 | 回复魔法获得回复量加成 | HP 回复量加成↑ |
| オートミニフレッシュ | 5 | Lv×2 | 被动 | 战斗时每回合自动回复 TP | TP 回复量↑ |
| アダプテーション | 10 | Lv×1 | 被动 | 提升自身的全属性耐性 | 属性耐性↑ |
| ファストキャスト | 5 | Lv×2 | 被动 | 提升自身的咏唱速度 | 咏唱速度↑ |

中级职业

## プリ-ステス（PR）



偏向回复与辅助的职业，虽然有全体攻击魔法，但实际上不像 SO 那样能习得全属性的攻击魔法，而是不同角色只能学习到一种全体攻击魔法，因此打击面注定不如 SO。“ライト”是探索迷宫的好帮手，同时腾出背包一个放“怀中电灯”的位置也是很有帮助。由于拥有惟一的复活魔法“リザレクション”，是队伍必要的一个职业。

| 技能名称 | 最大 Lv | 所需 SP | 类型 | 技能作用 | 升级效果 |
|---|---|---|---|---|---|
| ライト | 5 | Lv×2 | 魔法 | 在迷宫中照明，令隐藏通路显现 | 效果回合数↑ |
| リターン | 5 | Lv×2 | 魔法 | 从迷宫中脱出 | TP 消耗↓ |
| ファイアブラスト | 10 | Lv×1 | 魔法 | 对敌方全员造成火属性伤害 | 魔法伤害↑、魔法命中↑、TP 消耗↑、咏唱速度↓ |
| アイスストーム | 10 | Lv×1 | 魔法 | 对敌方全员造成水属性伤害 | 魔法伤害↑、魔法命中↑、TP 消耗↑、咏唱速度↓ |
| サンダーチェイン | 10 | Lv×1 | 魔法 | 对敌方全员造成雷属性伤害 | 魔法伤害↑、魔法命中↑、TP 消耗↑、咏唱速度↓ |
| エアタービュランス | 10 | Lv×1 | 魔法 | 对敌方全员造成风属性伤害 | 魔法伤害↑、魔法命中↑、TP 消耗↑、咏唱速度↓ |
| ストーンシャワー | 10 | Lv×1 | 魔法 | 对敌方全员造成土属性伤害 | 魔法伤害↑、魔法命中↑、TP 消耗↑、咏唱速度↓ |
| サークルヒール | 10 | Lv×1 | 魔法 | 回复我方全员的 HP | HP 回复量↑、TP 消耗↑ |
| ナース | 10 | Lv×1 | 魔法 | 恢复我方单体的异常状态 | 追加所能恢复的状态（中毒→麻痹→沉默→冻结→睡眠→石化→スロウ→→→所有异常状态）、TP 消耗↑ |
| リザレクション | 5 | Lv×2 | 魔法 | 令我方单体从死亡状态回复 | 苏生时 HP 量↑、咏唱速度↑、TP 消耗↑ |
| スロウ | 5 | Lv×2 | 魔法 | 对敌方全员附加迟缓状态 | 魔法命中↑、咏唱速度↑、TP 消耗↑ |
| ディバインシールド | 5 | Lv×2 | 魔法 | 令自身受到的伤害一定量无效化 | 伤害无效化量↑、TP 消耗↑ |
| ヒールマスタリー | 10 | Lv×1 | 被动 | 回复魔法获得回复量加成 | HP 回复量加成↑ |
| オートミニリカバ | 5 | Lv×2 | 被动 | 战斗时每回合自动回复少量 HP | HP 回复量↑ |
| オートミニフレッシュ | 5 | Lv×2 | 被动 | 战斗时每回合自动回复少量 TP | TP 回复量↑ |
| ファストキャスト | 5 | Lv×2 | 被动 | 提升自身的咏唱速度 | 咏唱速度↑ |



## ウイッチ（WT）

上级职业



SO 的上位职业，进一步强化了全体输出能力，在杂兵战里可说是如鱼得水。可以把 SO 时期习得的全体魔法洗点转为学习 WT 的全体魔法，让技能点能有效利用。被动技能“ファストキャスト”一定要升满，提升咏唱速度十分重要，由于 WT 的技能 TP 消耗都比较严重，“エコノミ－”能缓解此困境。“ソウルドレイン”同样能为 WT 提供回复 TP 的手段，也可适当学习。至于辅助技能“スロウ”因为能对不少 BOSS 起效，个人推荐尽量点高。

| 技能名称 | 最大 Lv | 所需 SP | 类型 | 技能作用 | 升级效果 |
|---|---|---|---|---|---|
| ル－ズスピリット | 5 | Lv×2 | 技 | 以牺牲魔法命中率为代价，提升自身的魔法攻击力 | 魔法攻击力增加率↑、行动后速度修正↑、TP 消耗↑、魔法命中减少率↑ |
| インフエルノ | 10 | Lv×1 | 魔法 | 对敌方全员造成火属性大伤害 | 魔法伤害↑、魔法命中↑、TP 消耗↑、咏唱速度↓ |
| ダイヤモンドダスト | 10 | Lv×1 | 魔法 | 对敌方全员造成水属性大伤害 | 魔法伤害↑、魔法命中↑、TP 消耗↑、咏唱速度↓ |
| ライトニング | 10 | Lv×1 | 魔法 | 对敌方全员造成雷属性大伤害 | 魔法伤害↑、魔法命中↑、TP 消耗↑、咏唱速度↓ |
| トルネ－ド | 10 | Lv×1 | 魔法 | 对敌方全员造成风属性大伤害 | 魔法伤害↑、魔法命中↑、TP 消耗↑、咏唱速度↓ |
| メテオ | 10 | Lv×1 | 魔法 | 对敌方全员造成土属性大伤害 | 魔法伤害↑、魔法命中↑、TP 消耗↑、咏唱速度↓ |
| ソウルドレイン | 10 | Lv×1 | 魔法 | 对敌方单体造成无属性伤害，并吸收 TP | 魔法伤害↑、魔法命中↑、TP 消耗↑、咏唱速度↓ |
| スロウ | 5 | Lv×2 | 魔法 | 对敌方全员附加迟缓状态 | 魔法命中↑、咏唱速度↑、TP 消耗↑ |
| ファストキャスト | 5 | Lv×2 | 被动 | 提升自身的咏唱速度 | 咏唱速度↑ |
| エコノミ－ | 5 | Lv×2 | 被动 | 在战斗中使用技能所消耗的 TP 减轻 | TP 消耗减轻率↑ |

## セ－ジ（SG）

上级职业



擅长异常状态魔法与强化我方的祭司，性质比较接近 EN 的上位职业，选择 EN→SG 的转职路线可以进一步增加对团队的辅助效果。“アクセラレ－タ－”是很重要的加速技能，能确保我方面对高速度敌人时的应对能力。“ディスペル”在能强化自身的 BOSS 战中能发挥很大的作用，由于技能的选择实在太丰富，需要好好考虑 SP 的分配。

| 技能名称 | 最大 Lv | 所需 SP | 类型 | 技能作用 | 升级效果 |
|---|---|---|---|---|---|
| アイデンティファイ | 5 | Lv×2 | 技 | 识别未鉴定的道具 | 识别成功率↑、TP 消耗↑ |
| テラ－ | 5 | Lv×2 | 魔法 | 对敌方全员附加气绝效果 | 魔法命中↑、行动后速度修正↑、TP 消耗↑ |
| スリ－プ | 5 | Lv×2 | 魔法 | 对敌方全员附加睡眠效果 | 魔法命中↑、咏唱速度↑、TP 消耗↑ |
| デス | 5 | Lv×2 | 魔法 | 对敌方单体附加即死效果 | 魔法命中↑、咏唱速度↑、TP 消耗↑ |
| ペトリファクション | 5 | Lv×2 | 魔法 | 对敌方全员附加石化效果 | 魔法命中↑、咏唱速度↑、TP 消耗↑ |
| ディスペル | 5 | Lv×2 | 魔法 | 消除敌方全员的强化效果 | 魔法命中↑、咏唱速度↑、TP 消耗↑ |
| スタブプロテクト | 5 | Lv×2 | 魔法 | 提升我方单体对突攻击的耐性 | 咏唱速度↑、效果回合数↑、行动后速度修正↑、TP 消耗↑ |
| カットプロテクト | 5 | Lv×2 | 魔法 | 提升我方单体对斩攻击的耐性 | 咏唱速度↑、效果回合数↑、行动后速度修正↑、TP 消耗↑ |
| ブロウプロテクト | 5 | Lv×2 | 魔法 | 提升我方单体对殴攻击的耐性 | 咏唱速度↑、效果回合数↑、行动后速度修正↑、TP 消耗↑ |
| アンプリケイション | 10 | Lv×1 | 魔法 | 提升我方单体的最大 HP | 最大 HP 增幅率↑、行动后速度修正↑、效果回合数↑、咏唱速度↑、TP 消耗↑ |
| サンベ－ル | 5 | Lv×2 | 魔法 | 提升我方全员的魔法防御力 | 魔法防御力增加率↑、效果回合数↑、行动后速度修正↑、TP 消耗↑ |
| アクセラレ－タ－ | 5 | Lv×2 | 魔法 | 提升我方单体的行动速度 | 行动速度增加率↑、行动后速度修正↑、咏唱速度↑、TP 消耗↑ |
| エコノミ－ | 5 | Lv×2 | 被动 | 在战斗中使用技能所消耗的 TP 减轻 | TP 消耗减轻率↑ |

## マジカルプリンセス（MP）

上级职业



属于魔法剑士类型的职业，可以担任全体输出、辅助魔法以及肉盾的职位。不过由于是 MU 系的上级职业，因此在转为 MP 前的 HP 实在难以担任前卫，属于靠近后期才能发挥真正实力的职业。推荐 EN→MP 的转职路线，能发挥更多方面的作用。“マジカルチェンジ”是不错的 BUFF 技能，推荐点高。两个全体攻击技能可以根据偏重物攻或是魔攻而决定点高哪个，“イリュ－ジョン”与“カバ－”配合能起到很好的保护作用。

| 技能名称 | 最大 Lv | 所需 SP | 类型 | 技能作用 | 升级效果 |
|---|---|---|---|---|---|
| カバ－ | 5 | Lv×2 | 技 | 对同伴的物理攻击由自身承担 | 保护持续率↑、效果回合数↑、行动后速度修正↑、TP 消耗↑ |
| マジカルバリア | 10 | Lv×1 | 技 | 减轻一次对我方全员的魔法伤害 | 伤害减轻率↑、效果回合数↑、行动后速度修正↑、TP 消耗↑ |
| マジカルチェンジ | 5 | Lv×2 | 技 | 提升自身的能力 | 能力上升值↑、效果回合数↑、TP 消耗↑ |
| マジカルスラッシュ | 10 | Lv×1 | 技 | 装备剑时，对敌方全员发动攻击 | 攻击力修正↑、行动后速度修正↑、TP 消耗↑ |
| レインボ－フラッシュ | 10 | Lv×1 | 魔法 | 对敌方全员造成无属性伤害 | 魔法伤害↑、魔法命中↑、TP 消耗↑、咏唱速度↓ |
| アクセラレ－タ－ | 5 | Lv×2 | 魔法 | 提升我方单体的行动速度 | 行动速度增加率↑、行动后速度修正↑、咏唱速度↑、TP 消耗↑ |
| イリュ－ジョン | 5 | Lv×2 | 魔法 | 制作出自身的幻影，回避敌方的攻击 | 幻影数↑、效果回合数↑、TP 消耗↑ |
| ソ－ドマスタリ－ | 10 | Lv×1 | 被动 | 装备剑时获得攻击力加成 | 攻击力加成↑ |
| ダブルアタック | 5 | Lv×2 | 被动 | 通常攻击时有一定几率发动二连击 | 发动率↑ |
| 根性 | 5 | Lv×2 | 被动 | 死亡时有一定几率以 1 点 HP 存活 | 根性发动率↑ |

## ビショップ（BS）

上级职业



专职回复的上级职业，队伍中不可或缺的一员。想要强化回复力就选择 PR→BS 路线，不仅可继承“ヒ－ルマスタリ－”和“ファストキャスト”的辅助效果，复活魔法也能收入囊中。早期主要使用“サ－クルヒ－ル”，“フルヒ－ル”在后期等队伍血量与 BOSS 伤害量提升后才能发挥最大作用。“サ－クルナ－ス”能有效稳定队伍状态，推荐尽早点满。“インシュランス”为保命技能，可以防止意外发生。

| 技能名称 | 最大 Lv | 所需 SP | 类型 | 技能作用 | 升级效果 |
|---|---|---|---|---|---|
| ホ－リ－ジャッジ | 10 | Lv×1 | 技 | 装备棍时，发动强力的打击攻击 | 攻击倍率↑、命中率修正↑、TP 消耗↑ |
| ジャスティス | 10 | Lv×1 | 技 | 装备棍时，攻击敌方并降低其防御力 | 攻击力修正↑、行动后速度修正↑、TP 消耗↑ |
| シャインクルス | 10 | Lv×1 | 魔法 | 对不死系敌人造成大伤害 | 魔法伤害↑、魔法命中↑、TP 消耗↑ |
| フルヒ－ル | 5 | Lv×2 | 魔法 | 回复我方单体的全部 HP | TP 消耗↓、咏唱速度↑ |
| サ－クルナ－ス | 10 | Lv×1 | 魔法 | 恢复我方全员的异常状态 | 追加所能恢复的状态（中毒→麻痹→沉默→冻结→睡眠→石化→スロウ→→→所有异常状态）、TP 消耗↑ |
| サンベ－ル | 5 | Lv×2 | 魔法 | 提升我方全员的魔法防御力 | 魔法防御力增加率↑、效果回合数↑、行动后速度修正↑、TP 消耗↑ |
| ム－ンカ－テン | 5 | Lv×2 | 魔法 | 提升我方全员的火、水、风、土、雷耐性 | 属性耐性增加率↑、效果回合数↑、行动后速度修正↑、TP 消耗↑ |
| インシュランス | 5 | Lv×2 | 魔法 | 自身死亡时自动复活 1 次 | 苏生时 HP 量↑、效果回合数↑、咏唱速度↑、TP 消耗↑ |
| メイスマスタリ－ | 10 | Lv×1 | 被动 | 装备棍时获得攻击力加成 | 攻击力加成↑ |
| ダブルアタック | 5 | Lv×2 | 被动 | 通常攻击时有一定几率发动二连击 | 发动率↑ |

# スカウト（SC）系

| 基础职业 | Lv15 中级职业 | Lv30 上级职业 |
|---|---|---|
| スカウト | アーチャー | スナイパー |
| | | トレジャーハンター |
| | アサシン | トレジャーハンター |
| | | くノー |

## スカウト（SC）

基础职业



以高速为特点，同时具备近距离与远距离作战能力的职业。“イベイジョン”是个不错的保命技能，尤其在后期会反击的BOSS比较多时能发挥很大的作用。虽然本作在早期很缺钱，但这不代表点高SC的偷盗技能会有很大收益，“ゴールドスティール”或“ラッキーマイン”适当点一下就好，到后期能转职为JK时再配合其技能点高。“ウィークスタッブ”在早期能有效打断敌人的咏唱，点出1级就可以了。



| 技能名称 | 最大Lv | 所需SP | 类型 | 技能作用 | 升级效果 |
|---|---|---|---|---|---|
| イベイジョン | 5 | Lv×2 | 技 | 提升自身的回避率 | 回避增加率↑、效果回合数↑、行动后速度修正↑、TP消耗↑ |
| クレンジング | 5 | Lv×2 | 技 | 恢复我方单体的异常状态 | 追加所能恢复的状态（中毒→麻痹→沉默→冻结→睡眠）、TP消耗↑ |
| ゴールドスティール | 5 | Lv×2 | 技 | 盗取敌方单体的所持金钱 | 夺取成功率↑、行动后速度修正↑ |
| ウィークスタッブ | 10 | Lv×1 | 技 | 装备短剑时，发动会心攻击 | 攻击力修正↑、TP消耗↑ |
| ポイズンショット | 10 | Lv×1 | 技 | 装备弓时，对敌方单体造成伤害，并附加中毒效果 | 攻击力修正↑、追加效果发生率↑、TP消耗↑ |
| ダガーマスタリー | 10 | Lv×1 | 被动 | 装备短剑时，获得攻击力加成 | 攻击力加成↑ |
| エスケープ | 5 | Lv×2 | 被动 | 提升从战斗中逃走的几率 | 战斗逃走率↑ |
| ラッキーマイン | 5 | Lv×2 | 被动 | 增加敌方掉落的金钱 | 金钱掉落量↑ |

## アーチャー（AR）

中级职业



以远距离武器弓为主的职业，因此对抗会反击的敌人很可靠。虽然持有中级职业里惟一不需要咏唱的全体攻击技能，但是威力不高。能使用各种异常状态的攻击，也颇为实用，“コーション”对探索迷宫很有帮助，总体来说算一个过渡职业。



| 技能名称 | 最大Lv | 所需SP | 类型 | 技能作用 | 升级效果 |
|---|---|---|---|---|---|
| フリーズショット | 10 | Lv×1 | 技 | 装备弓时，对敌方单体造成伤害，并附加冻结效果 | 攻击力修正↑、追加效果发生率↑、TP消耗↑ |
| パラリシスショット | 10 | Lv×1 | 技 | 装备弓时，对敌方单体造成伤害，并附加麻痹效果 | 攻击力修正↑、追加效果发生率↑、TP消耗↑ |
| グラビティショット | 10 | Lv×1 | 技 | 装备弓时，对敌方单体造成伤害，并附加スロウ效果 | 攻击力修正↑、追加效果发生率↑、TP消耗↑ |
| アローレイン | 10 | Lv×1 | 技 | 装备弓时，用如雨般的箭矢对敌方全员造成伤害 | 攻击力修正↑、TP消耗↑ |
| ボウマスタリー | 10 | Lv×1 | 被动 | 装备弓时，获得攻击力加成 | 攻击力加成↑ |
| コーション | 5 | Lv×2 | 被动 | 有一定几率阻止敌方的先制攻击 | 先制攻击阻止率↑ |

## アサシン（AS）

中级职业



继承了SC行动速度快的特点，同时擅长异常状态攻击的职业。“アウェアネス”能有效提升我方探索迷宫的优势，“マーダー”与SC的“ウィークスタッブ”配合是套经典实际的组合，SP有闲余的话推荐点高。

| 技能名称 | 最大Lv | 所需SP | 类型 | 技能作用 | 升级效果 |
|---|---|---|---|---|---|
| アナスティスティング | 10 | Lv×1 | 技 | 装备近距离武器时，对敌方单体造成伤害，并附加睡眠效果 | 攻击力修正↑、追加效果发生率↑、TP消耗↑ |
| サイレンススティング | 10 | Lv×1 | 技 | 装备近距离武器时，对敌方单体造成伤害，并附加沉默效果 | 攻击力修正↑、追加效果发生率↑、TP消耗↑ |
| スタンスティング | 10 | Lv×1 | 技 | 装备近距离武器时，对敌方单体造成伤害，并附加气绝效果 | 攻击力修正↑、追加效果发生率↑、TP消耗↑ |
| アダプテーション | 10 | Lv×1 | 被动 | 提升自身的全属性耐性 | 属性耐性↑ |
| マーダー | 5 | Lv×2 | 被动 | 会心攻击时，有一定几率发动即死效果 | 发动率↑ |
| アウェアネス | 5 | Lv×2 | 被动 | 提升先制攻击的几率 | 先制攻击发生率↑ |

## スナイパー（SN）

上级职业



弓系的上位职业，在面对后期许多会反击与“ダークオーラ”的BOSS时会发挥出真正的实力。“威吓射击”无论在杂兵战还是BOSS战都能起到奇效，推荐点高。缺点是因为弓是双手持武器，无法装备盾牌的SN在防御上比较弱势，需要队友配合保护。

| 技能名称 | 最大Lv | 所需SP | 类型 | 技能作用 | 升级效果 |
|---|---|---|---|---|---|
| エイミング | 10 | Lv×1 | 技 | 提升自身的命中率 | 命中修正↑、效果回合数↑、行动后速度修正↑、TP消耗↑ |
| チェインスパイク | 10 | Lv×1 | 技 | 装备弓时，对敌方单体发动复数次攻击 | 攻击次数↑、攻击力修正↑、行动后速度修正↑、威力减少率↓、TP消耗↑ |
| スパイラルアロー | 5 | Lv×2 | 技 | 装备弓时，对敌方单体发动强力一击 | 攻击倍率↑、TP消耗↑ |
| ガイデッドショット | 5 | Lv×2 | 技 | 装备弓时，对敌方单体发动100%命中的一击 | 攻击力修正↑、行动后速度修正↑、TP消耗↑ |
| スターダストアロー | 10 | Lv×1 | 技 | 装备弓时，发射有一定时间差的箭矢 | 攻击力修正↑、TP消耗↑ |
| 威吓射击 | 5 | Lv×2 | 被动 | 装备弓时，有一定几率阻止敌方的行动 | 发动率↑ |
| 援护射击 | 5 | Lv×2 | 被动 | 装备弓时，有一定几率在我方通常攻击后发动追击 | 发动率↑ |

## トレジャーハンター（TH）

上级职业



赚钱、探索迷宫必备的职业，由于本作的回复道具价钱偏贵，TH的重要性可见一斑。以速度为长的职业，到达后期只要肯花钱，也能兼任回复职位，而且效率还相当不错。在后期的迷宫里陷阱数量让人发指，“トラップサーチ”的实用性一口气上升。如果是经由AS→TH的转职路线，“パーストスタッブ”会成为主力攻击技能，不过本作中取得优秀短剑的几率较低，实际输出会比较低；AR→TH的路线可以对抗会反击的BOSS，从而给队伍提供有效的输出手段。

| 技能名称 | 最大Lv | 所需SP | 类型 | 技能作用 | 升级效果 |
|---|---|---|---|---|---|
| アイデンティファイ | 5 | Lv×2 | 技 | 识别未鉴定的道具 | 识别成功率↑、TP消耗↓ |
| トラップサーチ | 5 | Lv×2 | 技 | 我方全员对气体、伤害系陷阱免疫 | 效果回合数↑、TP消耗↑ |

FEATURE INFORMATION EXPRESS GUIDE

| 技能名称 | 最大Lv | 所需SP | 类型 | 技能作用 | 升级效果 |
|---|---|---|---|---|---|
| 口笛 | 5 | Lv×2 | 魔法 | 提升遇敌率 | 效果回合数↑、TP消耗↓ |
| フリ－トネスフット | 10 | Lv×1 | 技 | 提升自身的行动速度 | 行动速度增加率↑、效果回合数↑、TP消耗↑ |
| アイテムスティ－ル | 5 | Lv×2 | 技 | 盗取敌方单体的道具 | 夺取成功率↑、行动后速度修正↑ |
| パ－ス－トスタッブ | 5 | Lv×2 | 技 | 装备短剑时，根据目标的强化・弱体效果数量造成伤害 | 攻击力修正↑、行动后速度修正↑、TP消耗↑ |
| チェインスパイク | 10 | Lv×1 | 技 | 装备弓时，对敌方单体发动复数次攻击 | 攻击次数↑、攻击力修正↑、行动后速度修正↑、威力减少率↓、TP消耗↑ |
| ライト | 5 | Lv×2 | 魔法 | 在迷宫中照明，令隐藏通路显现 | 效果回合数↑ |
| アイテムマスタリ－ | 10 | Lv×1 | 被动 | 战斗时，提升HP・TP回复道具的回复效果 | 回复道具效果↑ |
| トリプルアタック | 5 | Lv×2 | 被动 | 通常攻击时，有一定几率发动三连击 | 发动率↑ |
| トレジャ－ハント | 5 | Lv×2 | 被动 | 提升敌方的道具掉落率 | 道具掉落率↑ |
| リサイクル | 5 | Lv×2 | 被动 | 战斗中使用道具时，有一定几率不消耗数量 | 道具消耗率↓ |

## くノ－（KN）

上级职业



游戏终盘的最强职业，特化速度的忍者。装备投掷系武器时能不受反击地进行输出，关键技“凤凰”能有效率地提升战斗节奏，“影分身”也能保证自己的存活率。问题是没有单体的高伤害技能，伤害型的忍术都受到敌人最大HP的影响，因此要到游戏终盘，BOSS的能力值都变得相当高时才能发挥出真正的输出力度。一旦自己的等级提升到一定程度，“影缝い”就能发挥可怕的实力，直接封住BOSS的技能，亦是被称为游戏终盘最强的原因之一。

| 技能名称 | 最大Lv | 所需SP | 类型 | 技能作用 | 升级效果 |
|---|---|---|---|---|---|
| 凤凰 | 10 | Lv×1 | 技 | 装备ダ－ツ时，对敌方全员造成伤害，并降低其行动速度 | 攻击力修正↑、行动速度低下率↑、TP消耗↑ |
| 忍术：影分身 | 5 | Lv×2 | 魔法 | 制作出自身的幻影，回避敌方的攻击 | 幻影数↑、效果回合数↑、咏唱速度↑、TP消耗↑ |
| 忍术：影缝い | 5 | Lv×2 | 魔法 | 令敌方单体无法使用技能（自身等级需高于目标） | 魔法命中↑、咏唱速度↑、TP消耗↑ |
| 忍术：日遁 | 5 | Lv×2 | 魔法 | 降低敌方全员的命中率 | 效果↑、咏唱速度↑、TP消耗↑ |
| 忍术：火遁 | 5 | Lv×2 | 魔法 | 对敌方全员造成火属性伤害，并降低其攻击力（伤害受最大HP影响） | 伤害↑、魔法命中↑、攻击力低下率↑、TP消耗↑ |
| 忍术：水遁 | 5 | Lv×2 | 魔法 | 对敌方全员造成水属性伤害，并降低其魔法防御力（伤害受最大HP影响） | 伤害↑、魔法命中↑、魔法防御力低下率↑、TP消耗↑ |
| 忍术：雷遁 | 5 | Lv×2 | 魔法 | 对敌方全员造成雷属性伤害，并降低其行动速度（伤害受最大HP影响） | 伤害↑、魔法命中↑、行动速度低下率↑、TP消耗↑ |
| 忍术：风遁 | 5 | Lv×2 | 魔法 | 对敌方全员造成风属性伤害，并降低其回避率（伤害受最大HP影响） | 伤害↑、魔法命中↑、回避率低下率↑、TP消耗↑ |
| 忍术：土遁 | 5 | Lv×2 | 魔法 | 对敌方全员造成土属性伤害，并降低其防御力（伤害受最大HP影响） | 伤害↑、魔法命中↑、防御力低下率↑、TP消耗↑ |
| 刀の心得 | 10 | Lv×1 | 被动 | 装备刀时，获得攻击力加成 | 攻击力加成↑ |
| 投げの心得 | 10 | Lv×1 | 被动 | 装备ダ－ツ时，获得攻击力加成 | 攻击力加成↑ |
| 二刀流 | 10 | Lv×1 | 被动 | 能同时装备2把单手武器 | 左手攻击力修正↑ |
| 连击 | 10 | Lv×1 | 被动 | 通常攻击时有一定几率发动二连击 | 发动率↑ |

## メイド（MA）系

| 基础职业 | Lv15 中级职业 | Lv30 上级职业 |
|---|---|---|
| メイド | バ－ド | 歌姫 |
| | | ジョシコ－セ－ |
| | ダンサ－ | ジョシコ－セ－ |
| | | マスタ－アイドル |

## メイド（MA）

基础职业



女仆虽然不会任何攻击技能，但却是探索迷宫不可缺少的一员。



“奉仕の心”在战斗逃跑时依然能发挥效果，推荐尽早点满。“应急手当”、“料理”可以即时并无消耗回复同伴，再经由“メイドマスタリ－”的加成，一旦等级升高就能发挥不错的效果，就算低级时在游戏早期亦能发挥回复役的作用。“献身”在后期能保障TP消耗大的角色的输出续航性，而且只需要点1级即可。

| 技能名称 | 最大Lv | 所需SP | 类型 | 技能作用 | 升级效果 |
|---|---|---|---|---|---|
| 应急手当 | 5 | Lv×2 | 技 | 回复我方单体的HP | HP回复量↑ |
| 料理 | 5 | Lv×2 | 技 | 回复我方单体的TP | TP回复量↑ |
| 献身 | 5 | Lv×2 | 技 | 将自身的全部TP转换给目标 | TP转换增幅率↑ |
| 扫除 | 5 | Lv×2 | 技 | 对周围进行扫除，提升自身的行动速度 | 行动速度增加率↑、效果回合数↑ |
| 子守歌 | 5 | Lv×2 | 魔法 | 对敌方单体附加睡眠效果 | 魔法命中↑、咏唱速度↑ |
| メイドマスタリ－ | 10 | Lv×1 | 被动 | 女仆技能获得加成 | 女仆技能加成↑ |
| 奉仕の心 | 5 | Lv×2 | 被动 | 战斗结束后，回复我方全员的HP・TP | HP・TP回复量↑ |

## バ－ド（BD）

中级职业



利用歌声强化队伍的吟游诗人。虽然缺乏战斗能力，但能够为队伍提供持续的BUFF和回复能力。“ソングマスタリ－”可以进一步强化歌曲的效果，缺点是歌曲属于魔法，需要咏唱时间。

| 技能名称 | 最大Lv | 所需SP | 类型 | 技能作用 | 升级效果 |
|---|---|---|---|---|---|
| 精灵赞辞ファンタジア | 10 | Lv×1 | 魔法 | 演奏中提升我方全员的魔法攻击力 | 魔法攻击力增加率↑、咏唱速度↑ |
| 神圣礼拜ヒムヌス | 10 | Lv×1 | 魔法 | 演奏中提升我方全员的魔法防御力 | 魔法防御力增加率↑、咏唱速度↑ |
| 充实キャロル | 10 | Lv×1 | 魔法 | 演奏中徐徐回复我方全员的HP | HP回复量↑、咏唱速度↑ |
| 至福コラ－ル | 10 | Lv×1 | 魔法 | 演奏中徐徐回复我方全员的TP | TP回复量↑、咏唱速度↑ |
| 经验促进ピ－アン | 10 | Lv×1 | 魔法 | 演奏中提升我方全员获得的经验值 | 获得经验值增加量↑、咏唱速度↑ |
| ソングマスタリ－ | 10 | Lv×1 | 被动 | 歌者技能获得加成 | 歌者技能加成↑ |

## ダンサ－（DN）

中级职业



与BD相反，是以弱化敌人为主的辅助役。优点是舞蹈不需要咏唱时间，根据教程的说法是使用舞蹈后行动顺序会稍微延后，不过个人感觉并不明显。

| 技能名称 | 最大Lv | 所需SP | 类型 | 技能作用 | 升级效果 |
|---|---|---|---|---|---|
| 魅了のワルツ | 10 | Lv×1 | 技 | 舞蹈中降低敌方全员的攻击力 | 攻击力减少率↑ |
| 暗黑のタンゴ | 10 | Lv×1 | 技 | 舞蹈中降低敌方全员的命中率 | 命中减少率↑ |
| 重力のポルカ | 10 | Lv×1 | 技 | 舞蹈中降低敌方全员的回避率 | 回避减少率↑ |
| 诱惑のサンバ | 10 | Lv×1 | 技 | 舞蹈中降低敌方全员的防御力 | 防御减少率↑ |
| ダンスマスタリ－ | 10 | Lv×1 | 被动 | 舞者技能获得加成 | 舞者技能加成↑ |

上级职业

## 歌姬（UH）



BD 的上位职业，习得“セルフセッション”就能同时演奏 2 首歌曲，进一步强化团队状态。“疾风迅雷マ－チ”能够提升团队的行动速度，是相当实用的技能。虽然增加了攻击魔法“パニックボイス”，不过伤害到底还是不如其他输出职业，还是专心学习辅助技能为好，“早口”也是必点的技能。比起 BD，UH 的 BUFF 大多增加比较特殊的能力，因此是否重用 UH 需要好好审视队伍的构成。

| 技能名称 | 最大 Lv | 所需 SP | 类型 | 技能作用 | 升级效果 |
|---|---|---|---|---|---|
| パニックボイス | 10 | Lv×1 | 魔法 | 对敌方全员造成无属性伤害，并附加气绝效果 | 魔法伤害↑、魔法命中↑、TP 消耗↑、咏唱速度↓ |
| 连击必倒ロンド | 10 | Lv×1 | 魔法 | 演奏中提升我方全员的二连击几率（仅限持有二连击的队员） | 二连击发生率↑、咏唱速度↑ |
| 会心集中プレリュ－ド | 10 | Lv×1 | 魔法 | 演奏中提升我方全员的会心率 | 会心发生率↑、咏唱速度↑ |
| 信仰速读レクイエム | 10 | Lv×1 | 魔法 | 演奏中提升我方全员的魔法咏唱速度 | 咏唱速度加速率↑、咏唱速度↑ |
| 疾风迅雷マ－チ | 10 | Lv×1 | 魔法 | 演奏中提升我方全员的行动速度 | 行动速度增加率↑、咏唱速度↑ |
| オ－トリカバリ | 5 | Lv×2 | 被动 | 战斗时每回合自动回复 HP | HP 回复量↑ |
| コンセントレイト | 5 | Lv×2 | 被动 | 魔法咏唱、歌曲、舞蹈不容易被中断 | 中断率↓ |
| セルフセッション | 5 | Lv×2 | 被动 | 可以同时演奏 2 首歌曲 | 行动速度↑ |
| 早口 | 10 | Lv×1 | 被动 | 歌曲的咏唱速度加快 | 歌曲咏唱速度↑ |

上级职业

## ジョシコ-セ-（JK）



本作中技能最为丰富的女高中生，一人就能担任多个职位的作用，可以说是弥补队伍短板的最佳选择。能装备的武器种类丰富，且“ウエポンマスタリ－”使得任何武器都有足够的加成，完全不需要担心与其他同伴抢夺装备的问题。不过由于技能选择实在太丰富，所以反过来说可能是最为头疼如何成长的职业。

| 技能名称 | 最大 Lv | 所需 SP | 类型 | 技能作用 | 升级效果 |
|---|---|---|---|---|---|
| 挑发 | 5 | Lv×2 | 技 | 吸引敌方单体倾向于对自身发动攻击 | 效果回合数↑、行动后速度修正↑、TP 消耗↑ |
| ウォ－クライ | 5 | Lv×2 | 技 | 提升我方全员的攻击力 | 攻击力增加率↑、效果回合数↑、行动后速度修正↑、TP 消耗↑ |
| バ－サ－ク | 5 | Lv×2 | 技 | 提升自身的攻击力、降低自身的防御力 | 攻击力增加率↑、效果回合数↑、行动后速度修正↑、TP 消耗↑、防御力减少率↑ |
| ディフェンダ－ | 5 | Lv×2 | 技 | 提升自身的防御力、降低自身的攻击力 | 防御力增加率↑、效果回合数↑、行动后速度修正↑、TP 消耗↑、攻击力减少率↑ |
| カバ－ | 5 | Lv×2 | 技 | 对同伴的物理攻击由自身承担 | 保护持续率↑、效果回合数↑、行动后速度修正↑、TP 消耗↑ |
| パリィ | 5 | Lv×2 | 技 | 装备近距离武器时，能用武器格挡敌人的攻击 | 格挡持续率↑、效果回合数↑、行动后速度修正↑、TP 消耗↑ |
| イベイジョン | 5 | Lv×2 | 技 | 提升自身的回避率 | 回避增加率↑、效果回合数↑、行动后速度修正↑、TP 消耗↑ |
| クレンジング | 5 | Lv×2 | 技 | 恢复我方单体的异常状态 | 追加所能恢复的状态（中毒→麻痹→沉默→冻结→睡眠）、TP 消耗↑ |
| レイジングスマッシュ | 10 | Lv×1 | 技 | 装备近距离武器时，对敌方单体发动强力一击 | 攻击力修正↑、命中率修正↑、行动后速度修正↑、TP 消耗↑ |
| シ－ルドバッシュ | 5 | Lv×2 | 技 | 装备盾时，对敌方单体造成伤害，并附加气绝效果 | 攻击力修正↑、命中率修正↑、追加效果发生率↑、TP 消耗↑ |
| オ－ラエリミネイト | 10 | Lv×1 | 技 | 装备近距离武器时，对敌方单体造成伤害，并消除其强化效果 | 命中率修正↑、追加效果发生率↑、TP 消耗↑ |
| フロストスラッシュ | 10 | Lv×1 | 技 | 装备剑时，对敌方单体造成伤害，并附加冻结效果 | 攻击力修正↑、追加效果发生率↑、行动后速度修正↑、TP 消耗↑ |
| ジオブレイク | 10 | Lv×1 | 技 | 装备斧时，对敌方单体造成伤害，并附加石化效果 | 攻击力修正↑、追加效果发生率↑、行动后速度修正↑、TP 消耗↑ |
| ウィ－クスタッブ | 10 | Lv×1 | 技 | 装备短剑时，发动会心攻击 | 攻击力修正↑、TP 消耗↑ |
| アナスティスティング | 10 | Lv×1 | 技 | 装备近距离武器时，对敌方单体造成伤害，并附加睡眠效果 | 攻击力修正↑、追加效果发生率↑、TP 消耗↑ |
| サイレンススティング | 10 | Lv×1 | 技 | 装备近距离武器时，对敌方单体造成伤害，并附加沉默效果 | 攻击力修正↑、追加效果发生率↑、TP 消耗↑ |
| スタンスティング | 10 | Lv×1 | 技 | 装备近距离武器时，对敌方单体造成伤害，并附加气绝效果 | 攻击力修正↑、追加效果发生率↑、TP 消耗↑ |
| ポイズンショット | 10 | Lv×1 | 技 | 装备弓时，对敌方单体造成伤害，并附加中毒效果 | 攻击力修正↑、追加效果发生率↑、TP 消耗↑ |
| フリ－ズショット | 10 | Lv×1 | 技 | 装备弓时，对敌方单体造成伤害，并附加冻结效果 | 攻击力修正↑、追加效果发生率↑、TP 消耗↑ |
| パラリシスショット | 10 | Lv×1 | 技 | 装备弓时，对敌方单体造成伤害，并附加麻痹效果 | 攻击力修正↑、追加效果发生率↑、TP 消耗↑ |
| グラビティショット | 10 | Lv×1 | 技 | 装备弓时，对敌方单体造成伤害，并附加スロウ效果 | 攻击力修正↑、追加效果发生率↑、TP 消耗↑ |
| アロ－レイン | 10 | Lv×1 | 技 | 装备弓时，用如雨般的箭矢对敌方全员造成伤害 | 攻击力修正↑、TP 消耗↑ |
| ウエポンマスタリ－ | 10 | Lv×1 | 被动 | 装备任何武器都会获得攻击力加成 | 攻击力加成↑ |
| オ－トリカバ | 5 | Lv×2 | 被动 | 战斗时每回合自动回复 HP | HP 回复量↑ |
| オ－トミニフレッシュ | 5 | Lv×2 | 被动 | 战斗中每回合自动回复 TP | TP 回复量↑ |
| アヴェンジャ－ | 5 | Lv×2 | 被动 | 受到物理伤害时有一定几率发动反击 | 反击率↑ |
| ダブルアタック | 5 | Lv×2 | 被动 | 通常攻击时有一定几率发动二连击 | 发动率↑ |
| オ－トガ－ド | 5 | Lv×2 | 被动 | 受到物理攻击时有一定几率自动进行防御 | 自动防御发生率↑ |
| アダプテ－ション | 10 | Lv×1 | 被动 | 提升自身的全属性耐性 | 属性耐性↑ |
| プレパレイション | 5 | Lv×2 | 被动 | 随着自身 HP 的减少，提升行动速度 | 濒死时行动速度增加率↑ |
| マ－ダ－ | 5 | Lv×2 | 被动 | 会心攻击时，有一定几率发动即死效果 | 发动率↑ |
| コ－ション | 5 | Lv×2 | 被动 | 有一定几率阻止敌方的先制攻击 | 先制攻击阻止率↑ |
| アウエアネス | 5 | Lv×2 | 被动 | 提升先制攻击的几率 | 先制攻击发生率↑ |
| エスケ－プ | 5 | Lv×2 | 被动 | 提升从战斗中逃走的几率 | 战斗逃走率↑ |
| ラッキ－マイン | 5 | Lv×2 | 被动 | 增加敌方掉落的金钱 | 金钱掉落量↑ |
| 交涉 | 5 | Lv×2 | 被动 | 降低在商店购物、鉴定时所需金钱 | 折扣率↑ |

上级职业

## マスタ-アイドル（MI）



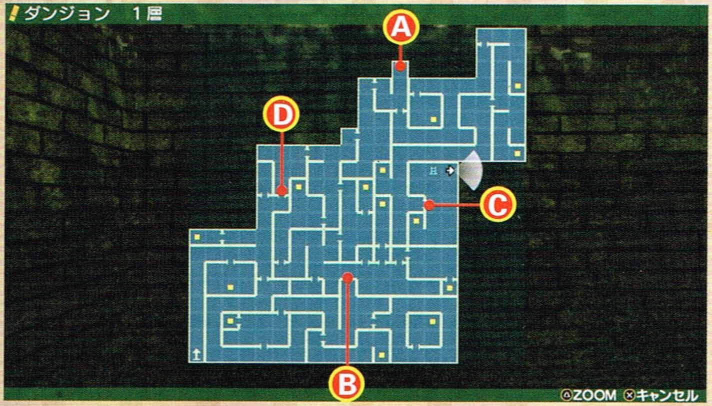
DN 的上位职业，习得“オンステ－ジ”后就可以同时使用两种舞蹈。其专用舞蹈十分强力，在 BOSS 战里能发挥很大的作用。“愚钝のマズルカ”作为能降低行动速度的舞蹈，几乎是必学技能，无视敌方防御力的“衰弱のサルサ”同样是实用的技能。

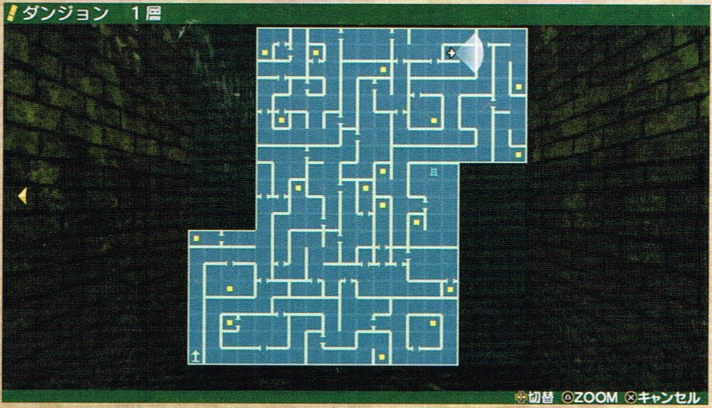
| 技能名称 | 最大 Lv | 所需 SP | 类型 | 技能作用 | 升级效果 |
|---|---|---|---|---|---|
| 愚钝のマズルカ | 10 | Lv×1 | 技 | 舞蹈中降低敌方全员的行动速度 | 行动速度减少率↑ |
| 衰弱のサルサ | 10 | Lv×1 | 技 | 舞蹈中每回合对敌方全员造成伤害 | 伤害量↑ |
| 虚劳のホパ－ク | 10 | Lv×1 | 技 | 舞蹈中降低敌方全员的火、水、风、土、雷耐性 | 耐性减少率↑ |
| アイドル魂 | 5 | Lv×2 | 魔法 | 牺牲自身，回复我方全员的 HP | HP 回复量↑、TP 消耗↓ |
| オ－トリカバリ | 5 | Lv×2 | 被动 | 战斗时每回合自动回复 HP | HP 回复量↑ |
| 根性 | 5 | Lv×2 | 被动 | 死亡时有一定几率以 1 点 HP 存活 | 根性发动率↑ |
| コンセントレイト | 5 | Lv×2 | 被动 | 魔法咏唱、歌曲、舞蹈不容易被中断 | 中断率↓ |
| オンステ－ジ | 5 | Lv×2 | 被动 | 可以同时表演 2 种舞蹈 | 行动速度↑ |
| 华丽なるステップ | 5 | Lv×2 | 被动 | 有一定几率令敌方看着舞步无所作为 | 发生率↑ |

# 主迷宫攻略

本作主线流程的迷宫有 10 层，结局后还有 10 层，总数是 20 层。并非所有区域在初始都能探索。地图中会标明需要开关或另一侧才能开启的大门。

## 第一层




A：上锁的门　　C：BOSS・爱佳
B：中BOSS・郁乃　　D：另一侧才能开启的门

第一次进迷宫时会发生强制战斗，打完会强制移动。第一层有两个 BOSS，图上 A 点是需要完成委托才能获得钥匙开启。

### 中 BOSS・郁乃

| Lv | HP | 耐性 | 弱点 |
|---|---|---|---|
| 3 | 160 | 无 | 殴 -10 |

游戏里第一个 BOSS，身边有 2 个杂兵但是难度并不高。要注意的是このみ此时的 HP 相当低，环姐最好先学习"挑发"技能吸引仇恨，避免このみ被打死或是中断咏唱。苹果杂兵的攻击力很低，不需要理会它们直接围殴 BOSS 也是没有问题的。战胜后郁乃加入队伍，记得要先出迷宫去一趟公会才能正式把她编进队伍。

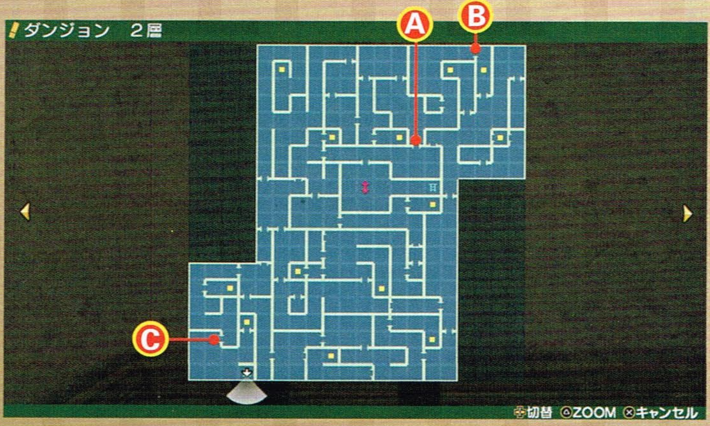
### BOSS・爱佳

| Lv | HP | 耐性 | 弱点 |
|---|---|---|---|
| 5 | 245 | 火 +50 | 突 -20 |

爱佳身边有 2 个企鹅杂兵，爱佳的魔法伤害颇高，因此先集中攻击她为好。在开战前先让郁乃习得"ウィ－クスタップ"，与环姐的"レイジングスマッシュ"配合可以中断爱佳的魔法咏唱。其中左边的企鹅物防较高，最好让このみ留些 TP 来收拾它。胜利后爱佳加入队伍。



## 第二层




A：另一侧才能开启的门
B：中BOSS・シルファ
C：BOSS・琉璃

本层开始追加一方通行的门，就是一旦通过便会消失，不能返回的门。杂兵"ワ－キャット"与"ソ－ドマン"能连续攻击 2 次，遭遇到时要优先打倒。中途会遇到ロク与ハナ，剧情后会追加委托屋（ハナさんの店）设施，并且ロク会在迷宫里作为旅行商人随机出现，贩售各种道具，虽然能购买的装备都是未鉴定的，但只要往高价里买肯定会是不错的装备。

### 中 BOSS・シルファ

| Lv | HP | 耐性 | 弱点 |
|---|---|---|---|
| 7 | 350 | 突 +10 | 雷 -30 |

シルファ本身并不强，麻烦的就是她会使用单体催眠的技能。先把她身边的杂兵清理掉再慢慢对付她即可，记得优先打倒"ワ－キャット"。胜利后シルファ入队，记得马上出地图把她编入队，女仆的技能基本上保障了探索的安定性。编出 4 个不同职业系统的队伍后就能使用协力攻击获取敌人的详细状态了。

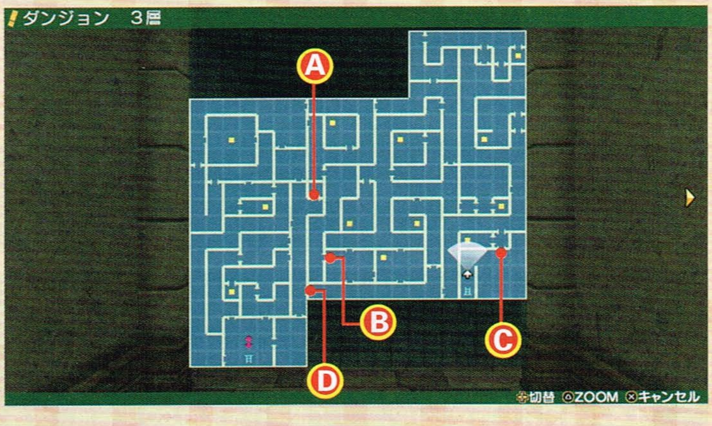
## BOSS・琉璃

| Lv | HP | 耐性 | 弱点 |
|---|---|---|---|
| 9 | 380 | 突 +10 | 火 -30、风 -30 |

琉璃属于近战系职业，攻击力颇高，普通攻击带有“毒”状态，还有一定几率使用连击。为了避免她攻击后排还是先使用环姐的“挑发”技能吸引仇恨，带来的两个杂兵里，右侧的法系敌人“ヒグマジシャン”威胁较大，优先集火掉。胜利后琉璃入队。



# 第三层




A：开关
B：中BOSS・よっち
C：BOSS・优季
D：另一侧才能开启的门

本层单向的门数量有所增加，记得探索的时候带多些“携带非常口”以便随时脱离迷宫。杂兵里头要注意“ソ－サレス”的魔法攻击，开始咏唱魔法时一定要优先打断。

## 中BOSS・よっち

| Lv | HP | 耐性 | 弱点 |
|---|---|---|---|
| 10 | 512 | 斩 +10、殴 +20 | 水 -20、土 -20、雷 -40 |

よっち血厚攻高，对付她前最好还是先锻炼一下等级，大概队伍平均10级左右会比较轻松。她会使用提高物理攻击力的BUFF，还会“ぶんまわし”技能随机攻击1～3次，两者组合起来的话伤害十分头疼。为了分散她的技能伤害最好不要使用“挑发”，把两个杂兵快速清理完后集中火力对付よっち，注意好回复便可。胜利后よっち入队，这下肉盾职业终于有个人才了。

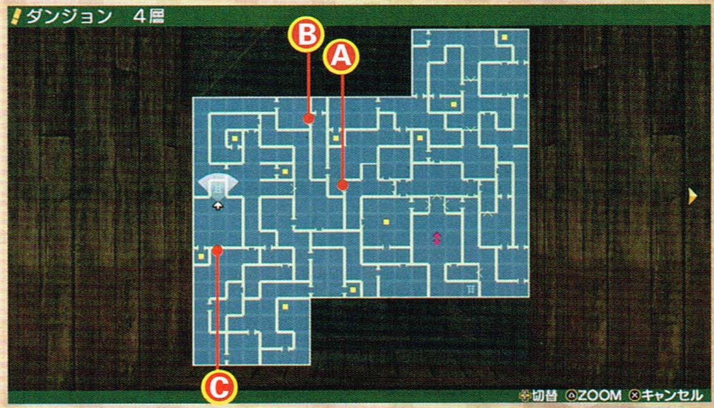
## BOSS・优季

| Lv | HP | 耐性 | 弱点 |
|---|---|---|---|
| 12 | 777 | 水 +40、土 +40 | 突 -20、火 -50 |

优季会全体中毒、沉默的魔法，法师在这场战斗中基本上很难发挥作用，开战前先提升シルフア的“应急手当”技能等级，这样回复问题就不需要太担忧。首先清掉右侧的法师企鹅然后再和优季慢慢耗吧，多放些物理攻击力高的角色会加快战斗节奏。胜利后优季入队。




# 第四层




A：另一侧才能开启的门
B：中BOSS・ちゃる
C：BOSS・花梨

本层增加了不可见的单向门，需要走过才会在地图上显示出来。“カマイタチ”会使用全体攻击，如果遭遇到就优先处理吧，还要小心“ファラオ”的即死攻击。

**注：通过第四层后委托屋可以接到推荐委托，只要打倒4只“ぽ－ぱるっ”（出现在第五层）就能完成，报酬是“古びた鍵”，能打开第一层被锁上的门。**

## 中BOSS・ちゃる

| Lv | HP | 耐性 | 弱点 |
|---|---|---|---|
| 15 | 888 | 火 +10、水 +10、风 +10、土 +10、雷 +10 | 斩 -20 |

两个杂兵可以利用三名前卫的群体协力攻击迅速收拾掉，如果不是这个阵型就先集中攻击ちゃる。ちゃる会使用全体攻击的魔法，一旦打中会受到200左右的伤害，基本上等同全灭，所以一旦她咏唱魔法就必须尽快阻止。但是要注意她有气绝耐性，无法利用“スタン”状态来阻止她咏唱，用相应技能或普通攻击都有几率阻止她咏唱，最安全的方法就是准备能沉默她的队友。胜利后ちゃる入队，之前如果在委托屋接过寻找大小姐的任务此时就可以交差了。

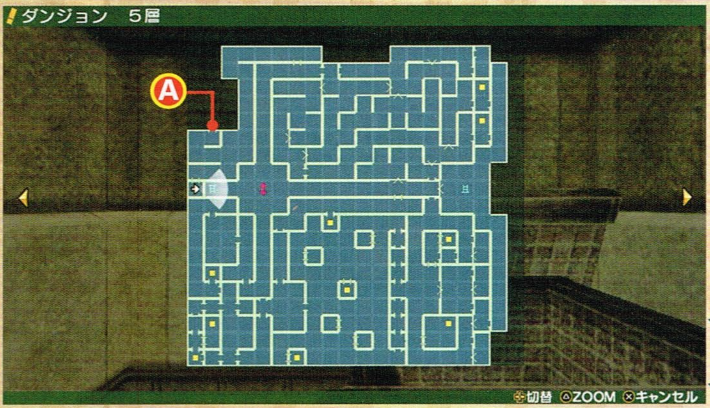



## BOSS・花梨

| Lv | HP | 耐性 | 弱点 |
|---|---|---|---|
| 17 | 1062 | 突 +50、风 +70、土 +70 | 无 |

花梨行动速度颇快，伤害也挺高。先把右侧的法师打倒，再对付花梨，花梨会使用影分身魔法，分身能抵挡一些伤害，尽量阻止她发动。只要利用好PL的保护技能、及时做好回复工作，便不难对付。

# 第五层

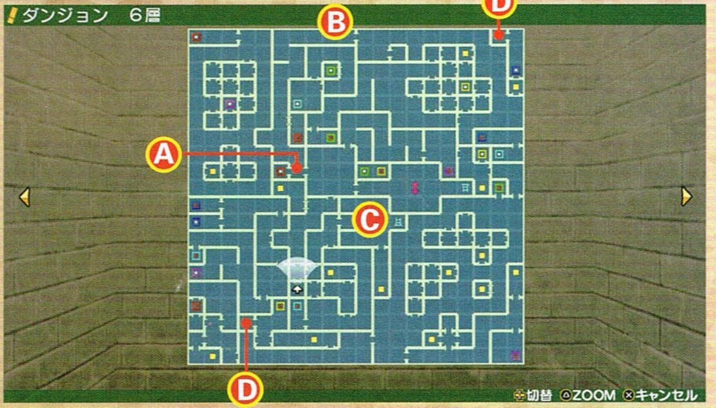



A：上锁的门

本层没有BOSS战，算是一个过渡的楼层，但是隐藏门的数量令人发指，可以按照上图进行探索。注意杂兵“ぼ－ぱるっ”在暴击时会有一定几率造成即死效果。地图左下隐藏通路里的宝箱会固定出“ピコピコハンマ－”武器，相当实用，建议获取。其中A点的门需要“宝物库の鍵”才能开启，这个需要到十六层才能接到获得此报酬的推荐委托，一旦进入宝物库后就能前往一～五层的隐藏区域了，这里为了方便区分，地图就没有放出隐藏区域的探索部分。而第二层隐藏区域里被封印的门需要击破第二十层的四天王才能开启，而门后也有强力的守门人，这部分就不是现在要担心的事啦。

本层新增传送阵，传送位置与阵的颜色对应。由于这层的开关必须要通过隐藏门才能找到，因此常备“怀中电灯”是必要的，或者准备能使用“ライト”技能的职业也可（“プリ－ステス”、“トレジャ－ハンタ－”）。

# 第六层




A：另一侧才能开启的门　B：中BOSS・はるみ　C：BOSS・珊瑚　D：开关

## 中BOSS・はるみ

| Lv | HP | 耐性 | 弱点 |
|---|---|---|---|
| 21 | 1300 | 斩+30、突+30、殴+30 | 雷−20 |

はるみ每回合会回复65HP，建议采用3前卫阵型的协力攻击率先将两个杂兵秒掉。由于はるみ具有物理耐性，先让PL使用“挑发”吸引她的仇恨，再让习得了雷属性魔法的SO来输出，效率会较好。总的来说只要等级接近就不难对付。胜利后はるみ入队。

## BOSS・珊瑚

| Lv | HP | 耐性 | 弱点 |
|---|---|---|---|
| 24 | 1500 | 火+50、水+10、风+50、土+10、雷+10 | 无 |

珊瑚擅长全体攻击的魔法，并且全属性都具有耐性，推荐用物理职业作为主输出。先把右侧的法师企鹅干掉再集中火力对付珊瑚，可以用沉默或麻痹的异常状态对付她，会让战斗变得更轻松，尽量做到打断她咏唱然后全力输出即可。胜利后珊瑚入队。

成冻结状态，一旦遇到就优先收拾。本层会遭遇强敌“ナイトライダ－”，等级高达40，正常情况下这时候的队伍还打不过，遇到尽量逃跑吧，由于可能会不幸被她秒杀，迷宫里养成随时存档的习惯。

# 第七层




A：另一侧才能开启的门　B：BOSS・ま－りゃん＆ささら

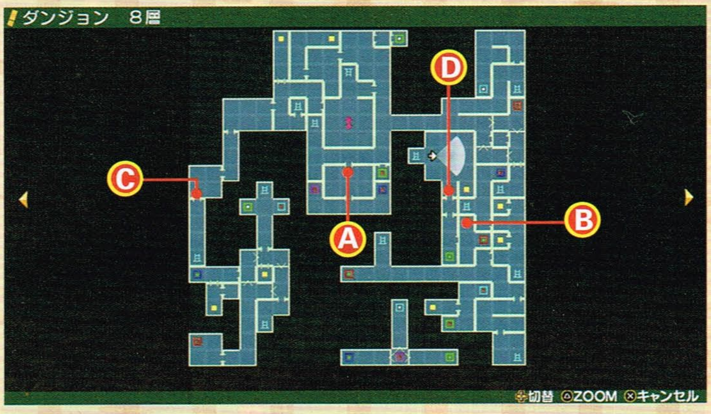
本层传送阵数量变本加厉，但是一方通行的门数量有所减少。杂兵里要留意“雪女”，她会使用全体攻击，伤害颇高而且会对我方造

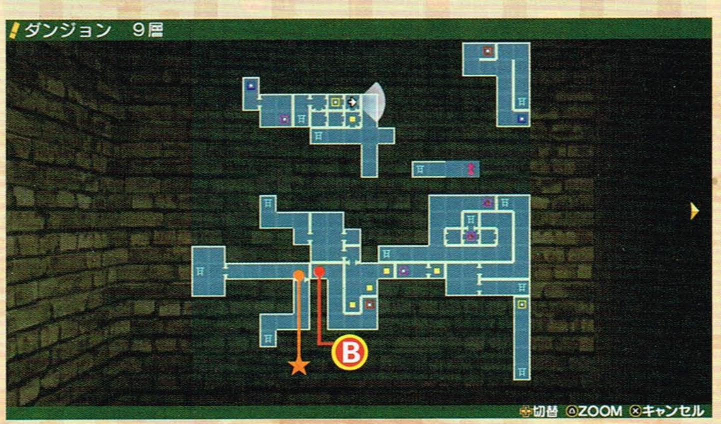
## BOSS・ま－りゃん＆ささら

| 名称 | Lv | HP | 耐性 | 弱点 |
|---|---|---|---|---|
| ま－りゃん | 26 | 1550 | 火、水、风、土、雷+100 | 无 |
| ささら | 25 | 1850 | 斩、突、殴+100 | 无 |

战前准备好复活和全体回复HP的道具，回复役不一定跟得上。一进门就撞见百合现场，剧情后开打。本场战斗无杂兵，但是两个BOSS实力不俗。ま－りゃん是最麻烦的，一定要抢先收拾，但ささら亦非等闲之辈，因此在对付ま－りゃん前要先给她附上“冻结、麻痹、睡眠”这三种状态任意一种拖住行动，不然中她一招全体攻击就会受到重创。ま－りゃん不仅会全体攻击，还会给我方全体赋予“麻痹＆スロウ”或“毒＆沉默”的异常状态，当我方法师中了沉默后要立即使用道具马上恢复。两名BOSS都有比较麻烦的即死攻击，虽然发动几率不是很高，但想要安全过关的话还是准备好即死耐性的装备，可以跑去第四层准备“封印书【ファラオ】”防止即死攻击。ま－りゃん属性耐性高但无物理耐性，用物理职业输出，虽然会受到她“ダ－クオ－ラ”的DEBUFF影响，不过也总比法师伤害高，ささら正好和她相反，针对耐性来进行输出相当关键，总的来说此战很有ま－りゃん的风格，受运气成分左右较多。胜利后两人入队，要注意她们等级虽高但还是基础职业，要先给她们转职。

# 第八层




A：另一侧才能开启的门　C：中BOSS・春夏
B：开关　D：BOSS・由真

注：★为需要启动开关才会开启的门。

通过第七层后委托屋出现推荐委托，打倒5只“ルサ－ルカ”（第九层出现）便可完成，报酬是“妖精イチゴ”,能进入近くの森の奥 森2）。第八层和第九层部分区域相连，楼梯位置两层都是相同的，地图会给出探索第八层时相关的第九层的部分，玩家可以对照两张地图上的楼梯位置来探索。注意杂兵“火リス”，她不需要咏唱时间就能发动火属性全体攻击，并附带下降速度的效果，因此碰到时优先收拾。

注：通过第八层后委托屋出现推荐委托，报酬是“认识票”，能进入战斗解放区的深处，取得两本封印书【アーチャ－】（第十一层出没）即可完成委托。

## 中BOSS・春夏

| Lv | HP | 耐性 | 弱点 |
|---|---|---|---|
| 27 | 1700 | 突 +40、殴 +40、火 +20、水 +20、土 +20、雷 +20 | 无 |

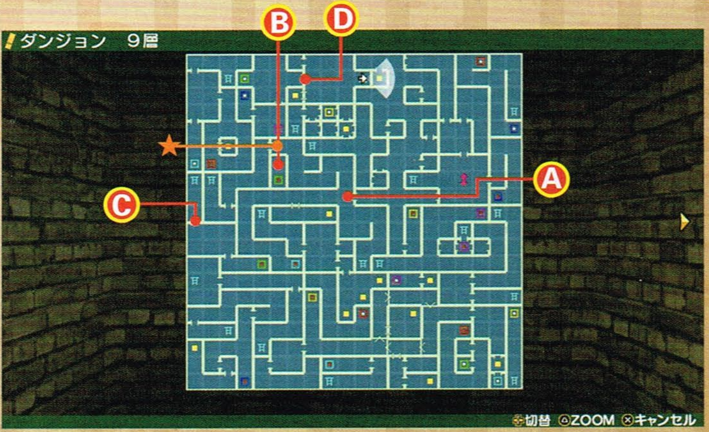
两边的杂兵不强，无视或优先对付皆可。用魔法对付春夏的效果不是很理想，让物理系职业装备上剑来对付她为好。春夏会使用全体攻击的技能，伤害大约200上下，可以提高殴耐性或防御力来对策这招，其实只要回复跟上，这招威胁也不大。比较麻烦的是偶尔会出现我方队员盯着她无法行动的局面，做好心理准备面对突发情况吧。春夏还会使用舞蹈技能来给我方施加DEBUFF，可以利用带有睡眠的异常攻击对付她，不仅可以封住她的行动，还能中断她的舞蹈。胜利后春夏入队。

## BOSS・由真

| Lv | HP | 耐性 | 弱点 |
|---|---|---|---|
| 28 | 1800 | 突 +80、火 +50 | 土 -30、雷 -30 |

由真使用全体攻击的频率较高，会给我方附带降低速度的DEBUFF，而且她本身行动速度颇快，要多准备些全体回复的道具，不然回复役的速度可能跟不上敌人的输出。开战时先用冻结攻击封住由真的招式，然后把右边的法师打掉，这样回复役的压力会小很多，干掉法师后再瞄准弱点对付她即可。胜利后由真入队。

# 第九层







A：另一侧才能开启的门　C：中BOSS・菜々子
B：开关　D：BOSS・るーこ

注：★为需要启动开关才会开启的门。

第九层的构造与第八层相同，两层相连，按照图示慢慢探索吧。注意杂兵“雷样”与“ルサ－ルカ”的攻击，伤害颇高，遇到优先对付。还有就是“シャドウ”的TP吸收攻击也挺惹人厌的……可以自行考虑是否优先集火。

## 中BOSS・菜々子

| Lv | HP | 耐性 | 弱点 |
|---|---|---|---|
| 30 | 2000 | 突 +50、殴 +50、风 +20、雷 +20 | 火 -20、水 -20 |

菜々子每回合会回复100HP，冻结对其无效，可以用沉默、麻痹与气绝的异常状态对付她。两边的杂兵血量较低，先将她们清掉以防受到暗算。菜々子不仅会全体魔法攻击，也会全体物理攻击，而且物理攻击伤害较高，建议用气绝而非沉默攻击来对付她。让后卫角色尽量维持满血状态，不然容易被她秒掉，最后瞄准弱点输出，胜利后菜々子入队，而且可以转职为最高级的职业，记得让她入队前先进行转职。



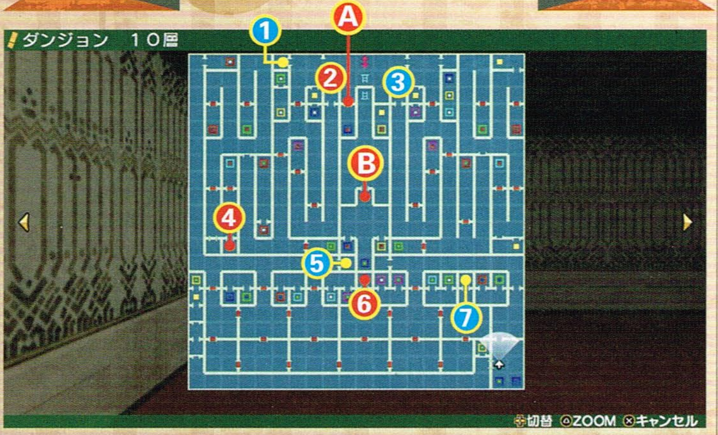
### BOSS・る－こ

| Lv | HP | 耐性 | 弱点 |
|---|---|---|---|
| 32 | 2350 | 斩 +30、火 +80、水 +30、风 +30、土 +30、雷 +80 | 无 |

队伍最好带上刚刚入队的菜々子，让她来担任回复役的话会轻松不少。る－こ会使用全体石化的特技，用冻结攻击封印她这招是战斗的关键，沉默对她无效。先用睡眠状态牵制住两边的杂兵，再集中对付る－こ，避免受到她过多的全体攻击伤害，实在催眠不到杂兵的话起码要先把右边的干掉。る－こ较为烦人的地方是她会有一定几率对物理攻击进行反击，并且有吸血效果，如果队伍里物理职业较多的话会比较头疼。



## 第十层




①～⑦：开关　A：另一侧才能开启的门　B：BOSS・イルファ

本层是主线流程里的最后一层迷宫，机关繁多，想要最有效率地通过可以按照图示的顺序启动开关，并参考地图探索。本层要注意杂兵“マリオネット”，她会施放全体沉默＋毒的异常状态魔法，遇到优先处理。

**注：①每次进出第十层都会重置开关状态，因此多准备些补给品尽量少出迷宫会比较有效率。②第一个开关要启动2次，让蓝色门开启。③迷宫图里的红色门就是所有需要机关开启的门，只要按照图示顺序启动开关便可。**

### BOSS・イルファ

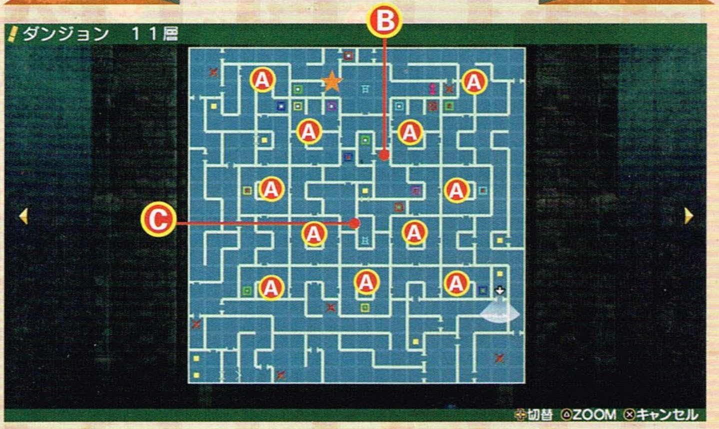
| Lv | HP | 耐性 | 弱点 |
|---|---|---|---|
| 34 | 2777 | 全耐性 +30 | 无 |

作为流程里的最终BOSS，イルファ确实本事了得，不仅具有全部属性耐性，自身的“ダ－クオ－ラ”还会让发动攻击的我方能力值下降。来到这里应该队伍全员都能转职为高级职业了，不能就最好练下级再开打会比较安全。麻痹与沉默攻击对她有效，冻结无效，尤其是沉默能封住她的分身技能。比较麻烦的是她的“影缝い”能封住我方的技能，碰到这种情况就让辅助役使用道具恢复。

本人的配置是三前卫＋二后卫，DL、VL、SA、UH、WT。其中UH是从MA转职而来的，关键就是利用“应急手当”预防WT的回血技能无法跟上的状况，其他时候就负责给我方上BUFF或是对敌方施加DEBUFF，当然UH换成正统的回复职业会更安全。WT的“スロウ”技能可以减缓イルファ的速度，推荐使用，VL负责给我方上盾与适当进行全体回血，SA与DL则使用全体攻击快速清理杂兵，再加上WT的输出很快就能完事。给VL和SA留些TP，当剩下イルファ一个人时便交出所有高伤害技能快速结束战斗吧！胜利后イルファ入队，并且进入结局（假），这段结局只能观看一次，因此想要重复观看的玩家记得保留开战前的存档。



## 第十一层




A：开关　B：中BOSS・パティシエール　C：BOSS・アメノウズメ

**注：★为需要启动开关才会开启的门。**

本层追加了陷阱与单向传送门，陷阱在地图里显示为红×，只要不离开迷宫，触发一次后便不会再启动，多为给队伍成员造成伤害或陷入异常状态。单向传送门只要看到地图里没有同色的传送门便可确定，其实迷宫本身颇有规律性，单向门并不会把你传送去一个十分阴险的地方，耐心探索即可。本层会出现稀有敌人“クラ－ケン”，水耐性相当高，会使用强力的水属性全体攻击，不仅伤害还高还会下降我方的攻击力，必须尽快使用“ウォ－クライ”一类的BUFF技能增加物理攻击力，不然会非常难受。另外比较有威胁的技能就是让我方全体的命中率下降。她的弱点是雷属性，因此也很容易吃麻痹状态，除了冻结外的异常状态基本都吃，由于这个敌人现阶段还是比较难对付，因此没必要勉强自己。

### 中BOSS・パティシエ－ル

| Lv | HP | 耐性 | 弱点 |
|---|---|---|---|
| 38 | 3350 | 火 +50、水 +50 | 无 |

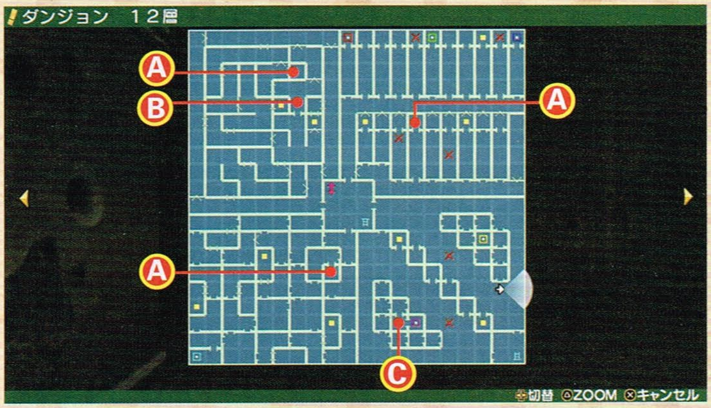
从现在开始就不会再出现有头有脸并且能入队的BOSS了，而且也不需要对付杂兵。パティシエ－ル每回合能回复335HP，因此要带上SA、VL等单体输出能力较高的职业，然后给她附加スロウ状态尽早结束战斗。她会使用吸收HP的攻击，还会给我方施加降低防御力、速度等DUBUFF，也能使用让我方全体陷入毒状态的技能，想对策毒的话可以准备封印书【ショコラティエ－ル】，不过个人认为只要尽快结束战斗这个BOSS便没什么难度，胜利后能获取一张福利CG，以后BOSS战完后都有这样的福利。

### BOSS・アメノウズメ

| Lv | HP | 耐性 | 弱点 |
|---|---|---|---|
| 40 | 3999 | 突 +30、水 +100 | 火 −20、雷 −20 |

因为这个BOSS没有自我回复的技能，亦没有太高伤害的攻击，因此比上一个BOSS还好对付。要注意她的水耐性非常高，而且技能“エロティックダンス”和春夏战时相同，会有我方盯着她无法行动的情况，想要稳扎稳打的话可以准备2名回复役或是让WT兼任回复役皆可。アメノウズメ持有“ダ－クオ－ラ”，一旦攻击她就会下降自身的攻击、防御与速度，不过也并非难点。

# 第十二层




A：开关　B：中BOSS・沙悟净　C：BOSS・雷兽

本层看起来又是非常复杂的模样，其实是从入口四个方向的门为界分出了四大区域，其中东边的门最初是封闭的，要在南、北、西三个区域里头启动开关才会开启，因此还是个十分有规律性的迷宫。西区域隐藏门较多，可以按照图示或者准备“怀中电灯”探索；北区域只要来到图示右上绿色传送门的地方就能传送去开关的通路；南区域的单向门较多，建议按照地图探索。本层要注意杂兵“ろいやるつ”，不仅有即死攻击，技能伤害还非常高，千万要第一时间收拾。通过本层后会发生第一次地震事件。

## 中BOSS・沙悟净

| Lv | HP | 耐性 | 弱点 |
|---|---|---|---|
| 42 | 4200 | 殴+60、水+100、风+100 | 雷-20 |

沙悟净能用麻痹、气绝、スロウ状态来对付，冻结与石化无效。她能使用强力的全体水属性攻击技能，其中“大洪水”能降低我方的攻击力，一定要通过上BUFF把攻击力加回来，不然战斗拖越久就越危险。由于伤害高，准备水耐性装备也是必要的。最理想的状态就是用麻痹封住她的行动，再附上スロウ减缓她的行动速度，然后VL、SA、WT疯狂输出，一口气收拾掉，记得不要装备水属性的武器，会降低伤害。

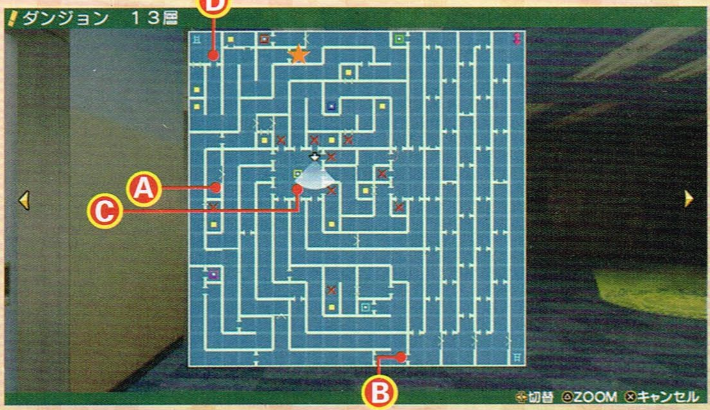
## BOSS・雷兽

| Lv | HP | 耐性 | 弱点 |
|---|---|---|---|
| 43 | 4444 | 风+50、雷+100 | 无 |

开战前先准备好雷耐性的装备与全体回复道具，因为此BOSS物理回避率与速度较高，需要在队伍里安排更多的魔法输出职业，为了防止法师被秒需要提高雷系抗性。雷兽会使用“エアリ－フィ－ルド”进一步提升自己的物理回避率与速度，当加上这个BUFF后我方的物理职业基本上就无法伤到她了，要不利用WT等职业的魔法输出，要不就让拥有打消BUFF技能的角色发动攻击。全体攻击会给我方附上麻痹状态，而且伤害不低，尽量维持满血的状态来战斗。睡眠对其有效，如果有擅长睡眠的角色战斗会更轻松，毕竟雷兽防御力并非特别高，也没有反击技能，只要对策好她物理回避率高这一点还是很好对付的。



# 第十三层




A：开关　C：中BOSS・アラクネ
B：另一侧才能开启的门　D：BOSS・ムオ－デル

注 ★为需要启动开关才会开启的门。

本层是熟悉的校园风景，但是敌人一点也不含糊，需要注意杂兵“バンシ－”，她不需要咏唱就能让我方全体陷入异常状态，遭遇时优先对付。本层几乎没有捷径连接出口，特别是前半段路，一旦出迷宫补给回来时又要再次走很长的路，推荐带上女仆探索。在探索左半边地图时最好先开启前往十四层的路，不然效率会降低。

## 中BOSS・アラクネ

| Lv | HP | 耐性 | 弱点 |
|---|---|---|---|
| 43 | 4727 | 突+80、土+100 | 雷-30 |

BOSS免疫气绝、麻痹、毒、スロウ异常状态，因此最好用冻结、沉默、睡眠来对付她。アラクネ拥有反击技能，因此以物理输出为主的队伍会感到相当难受，可以适当增加魔法输出职业。全体攻击会给我方附上麻痹状态，而且还会使用降低我方行动速度或是提升自身行动速度的技能，要注意多用降速的技能，千万不能让她在速度上占上风。打倒她后注意她前面的传送门是会立刻传送回入口的。

## BOSS・ムオ－デル

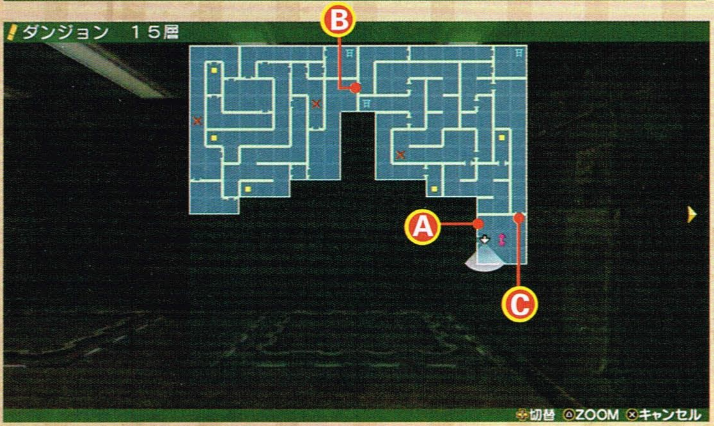
| Lv | HP | 耐性 | 弱点 |
|---|---|---|---|
| 44 | 4999 | 斩+60、突+60、殴+60、土+100 | 风-20 |

冻结与睡眠对BOSS有效，ムオ－デル本身并不强，虽然会用全体麻痹、减少TP等技能，但是尽快用冻结攻击封住问题便不大。她还会使用全体火属性魔法与石化技能，一旦中了石化还是要尽快使用道具恢复，不然还是有全灭的危险。



# 第十四层




A：另一侧才能开启的门
B：中BOSS・ウールヴヘジン
C：BOSS・花子さん

本层与十五层和八、九层一样是相连的楼层，图示同样给出相关两层楼的地图。杂兵“バンシ－”依然是首要警戒对象，“ニ－トミミック”的自爆也需要注意。其实这一层的 BOSS 都在十五层，留意地图标注即可。

## 中 BOSS・ウ－ルヴヘジン

| Lv | HP | 耐性 | 弱点 |
|---|---|---|---|
| 44 | 5200 | 斩 +50、突 +50、殴 +50 | 无 |

麻痹与毒对ウ－ルヴヘジン有效。她擅长物理攻击，物理耐性也颇高，基本上会按照提升物理攻击力→普通攻击这种简单的套路进攻。但因为攻击力高，而且有很大概率会发动连击，甚至会出现三连击，就算是肉盾也吃不消，再加上反击技能，其实意外地麻烦。针对方法也很单纯，利用肉盾发动“挑发”或“カバ－”技能来保证她不会伤害到输出的角色，最好可以安排两名肉盾角色交替吸引仇恨，减轻回复压力。

## BOSS・花子さん

| Lv | HP | 耐性 | 弱点 |
|---|---|---|---|
| 45 | 5500 | 斩 +80、殴 +80、水 +100、雷 +100 | 无 |

花子几乎免疫所有异常状态，不过スロウ还是能起效的，开战前最好加强一下这个技能。花子多以全体攻击为主，比较麻烦的是全体麻痹 + スロウ和降低命中率的全体攻击，因此要准备多些全体回复与解除异常状态的道具。花子没有反击技能，可以放心使用物理攻击进攻，但因为花子有降低我方命中率与攻击力的技能，因此要让辅助役随时加上物理攻击力的 BUFF。因为花子具备斩、殴耐性，VL 的枪系技能攻击能起到很大作用。

# 第十五层

A：另一侧才能开启的门
B：开关
C：中BOSS・フィギュア
D：BOSS・乙姬

注 ★为需要启动开关才会开启的门。

本层区域有许多惨无人道的单向传送门与一方通行的门，想要全图踏破还是需要一点耐心。

## 中 BOSS・フィギュア

| Lv | HP | 耐性 | 弱点 |
|---|---|---|---|
| 46 | 5750 | 突 +60、土 +80 | 火 –50、风 –10、雷 –50 |

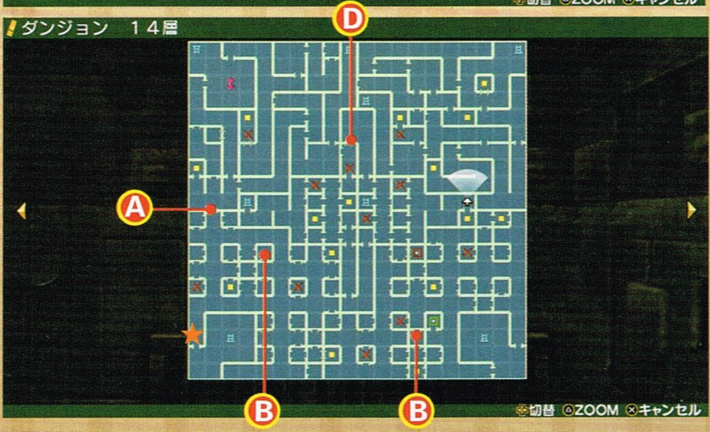
BOSS 免疫冻结、麻痹、气绝，比较麻烦的技能是全体石化、全体麻痹 + スロウ、吸收全员 HP，并且拥有反击技能。还好她攻击力并不高，行动速度也不快，只要准备足够的解除异常状态道具便可以安全获胜。

## BOSS・乙姬

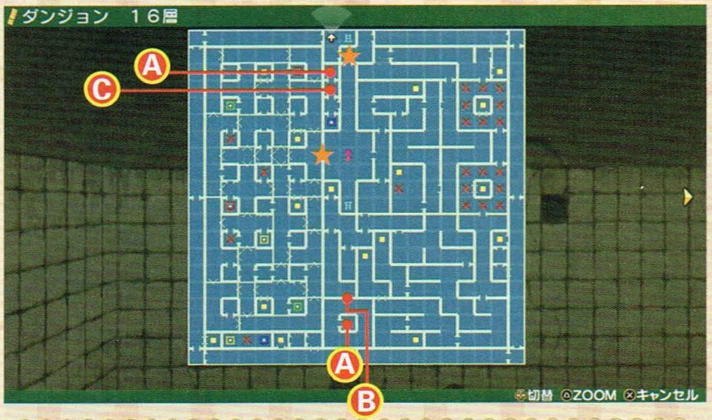
| Lv | HP | 耐性 | 弱点 |
|---|---|---|---|
| 47 | 6000 | 斩 +30、突 +80、殴 +30、火 +100、水 +100、风 +100 | 雷 –40 |

看到 BOSS 那么高的耐性就能明白大部分异常状态对她无效，这时候还是要依赖スロウ了。乙姬会使用分身、降低我方物防与魔防、降低攻击力或速度的全体攻击技能，最有威胁的还是全体的“影缝い”。一旦被她打出 DEBUFF→全体攻击的连击就会让我方变得十分被动，如果在这基础上再中了影缝术那几乎是万事休矣。尽可能准备全体回复与解除异常状态的道具，利用辅助役的 BUFF 覆盖掉 DEBUFF，然后再瞄准雷属性弱点进攻吧。



# 第十六层




A：开关　　B：中BOSS・猫大明神　　C：BOSS・パズス

注：★为需要启动开关才会开启的门。

本层道路还是蛮复杂的。稀有敌人“サタデ－ナイト”会使用固定伤害777的全体攻击，十分可怕，遭遇时以逃跑为上策，想要对战的话务必先使用冻结技能封住她的全体攻击。杂兵“チュンチライュ”的全体攻击伤害较高，为首要警戒对象。顺带一提，在本层会看到之前吵架的两位冒险家终于和好的剧情，真是可喜可贺。通过本层后会发生第二次地震事件。

注：通过本层后委托屋会追加推荐委托，报酬是“宝物库の键”，收集两个封印书【アヌビス】（第十六层出没）即可。

## 中BOSS・猫大明神

| Lv | HP | 耐性 | 弱点 |
|---|---|---|---|
| 49 | 6200 | 斩+100、土+50 | 水-20 |

没什么难度的BOSS，会用提升自己行动速度与分身的技能苟延残喘。单体攻击威力虽高但终究构不成威胁，用冻结和麻痹状态封住她后一口气收拾即可。

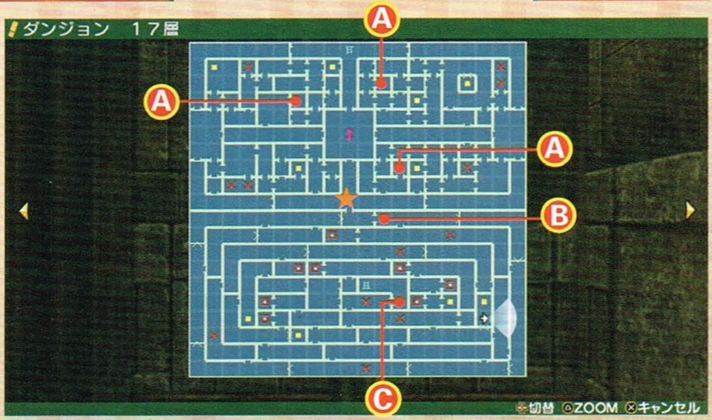
## BOSS・パズス

| Lv | HP | 耐性 | 弱点 |
|---|---|---|---|
| 50 | 6500 | 火+100、水+100、风+100 | 突-20、雷-20 |

BOSS第一回合一般都会使用提升速度的技能，后续还会提升自己的物理回避率，最好学会解除BUFF或者降低她回避率的技能，不然物理职业会比较头疼。麻痹与スロウ对她有效，这两种异常状态对付行动速度较快的BOSS效果相当不错，如果两个状态都能挂上的话战斗难度会下降许多。BOSS的普通攻击带有睡眠效果，而且有几率发生连击，不过全体伤害不是很高。由于突与雷是弱点，VL与WT的雷属性魔法会起到很大作用。




# 第十七层




A：开关　　B：中BOSS・レヴィアサン　　C：BOSS・トール

注：★为需要启动开关才会开启的门。

本层分为上下两个区域，启动了上层区域的四个开关后便可进入下层区域，注意下层区域的传送门全部都是通往入口的，纯坑人。需要注意杂兵“川姬”，她会使用两种全体攻击。

## 中BOSS・レヴィアサン

| Lv | HP | 耐性 | 弱点 |
|---|---|---|---|
| 52 | 7000 | 突+50、殴+50、水+100 | 雷-50 |

レヴィアサン会反击技能，但是发动率不是很高，最麻烦的还是会使用降低我方攻击力的全体攻击。一旦物理职业的攻击力被降低时要马上利用BUFF刷新状态，不然是打不动BOSS的。可以用麻痹与スロウ封住她的行动，然后用雷属性攻击对付她。

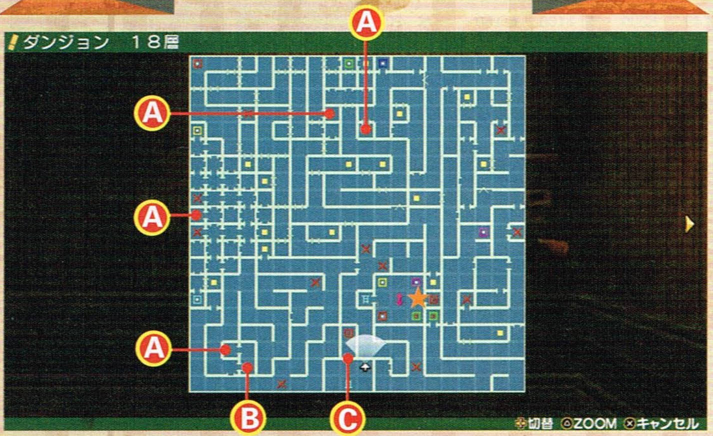



## BOSS・トール

| Lv | HP | 耐性 | 弱点 |
|---|---|---|---|
| 54 | 7400 | 斩+30、突+30、殴+80、雷+100 | 火-80、水-80、风-80、土-80 |

又是一个擅长反击与物理攻击的BOSS，开战时先用スロウ与沉默对付她，沉默可以封印她加强自身物攻与物防的魔法，封掉会让战斗难度下降不少。BOSS持有“ダ－クオ－ラ”，一旦我方攻击她时能力值便会下降，尽量多让辅助役给我方上各种类型的BUFF。由于BOSS的普通攻击与全体攻击都带有雷属性，事前准备好雷耐性的装备十分重要，不然吃她一下全体攻击会受到500～600的伤害量，对法师来说是致命打击。从表格可以看出她除了雷耐性较高外其他弱点属性比较多，可以针对这点进攻。

# 第十八层




A：开关　　C：BOSS・ドラゴンロード

B：中BOSS・ヤム

注：★为需要启动开关才会开启的门。

本层入口处有4个传送点，分别对应4个要探索的区域，每个区域都需启动开关，相信到这里玩家已经轻车熟路了。注意杂兵“シェイド”会使用全体睡眠的技能，“ベジタリアン”的攻击力非常高。本层强敌“マッハ”用冻结来对付会轻松不少。通过十八层后出现第三次地震事件。

## 中BOSS・ヤム

| Lv | HP | 耐性 | 弱点 |
|---|---|---|---|
| 55 | 8000 | 斩+30、突+60、殴+30、水+100 | 雷-20 |

这个BOSS又是各种异常状态不起效，万能的スロウ再次拯救世界。其实对战这几层的BOSS基本套路都是给BOSS附上有效的异常状态→给我方队伍上好BUFF，给BOSS加上DEBUFF→全力输出，回复役稳住队伍血线，最后只需针对每个BOSS的特殊招式做对策即可。ヤム是个比较全能的BOSS，懂得反击而且会附上冻结状态、全体水属性攻击会给我方添上降低攻击力与防御力的DEBUFF、还会喷墨降低我方的命中率。水耐性对策十分重要，其他异常状态适当用BUFF技能与道具回复，她的魔法防御力较低，瞄准弱点属性进攻吧。

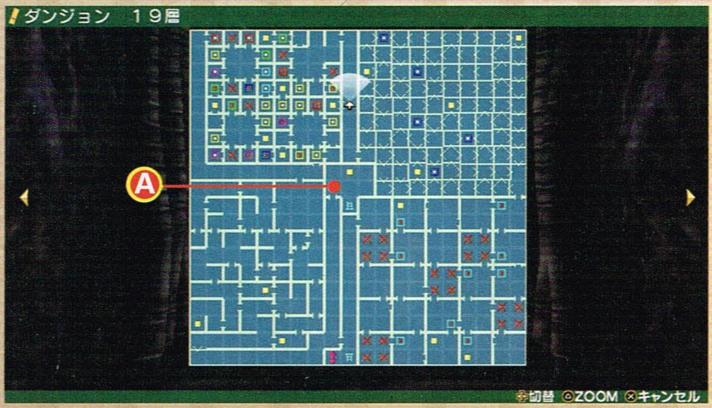
## BOSS・ドラゴンロード

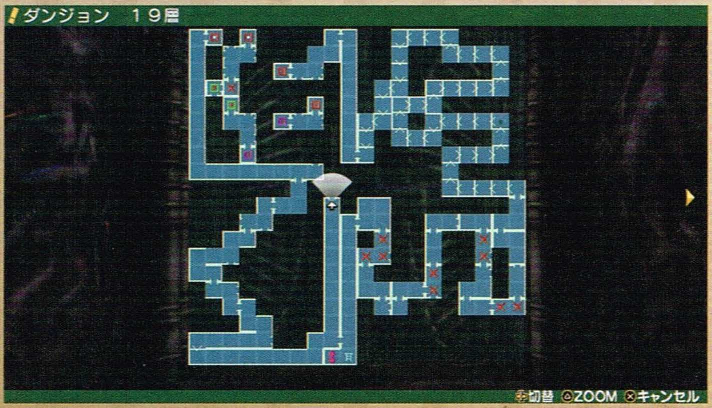
| Lv | HP | 耐性 | 弱点 |
|---|---|---|---|
| 56 | 8600 | 斩+80、突+80、殴+80、风+100 | 火-50、水-50、土-50、雷-50 |

スロウ依然起效，BOSS的HP与防御力都比较优秀，很容易便会拖入长期战。第一回合她就会使用“ディフェンダ－”加强自己的防御力，切记要准备“オ－ラエリミネイト”等解除BUFF的技能。普通攻击附带麻痹状态，有概率出现三连击，后卫中了必死无疑，因此肉盾角色要拉好仇恨。虽然防御力高，不过这个BOSS并无反击与“ダ－クオ－ラ”这种膈应人的技能，瞄准弱点属性攻击的话时间也不会拖很久。




# 第十九层




A：BOSS：世界终末时计

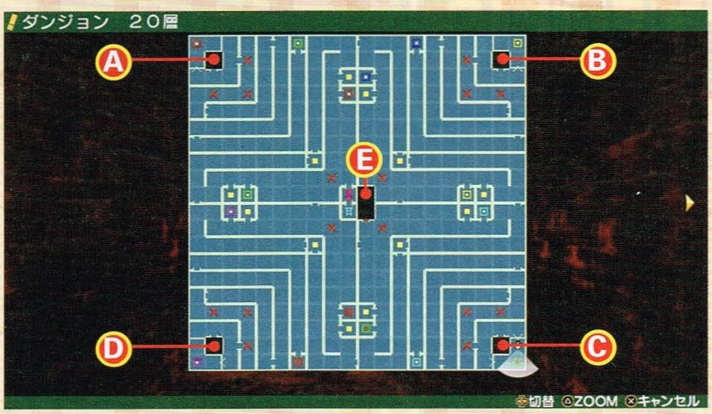
相信大家看到本层的迷宫图时就会感到头晕目眩，其实笔者也同样。为了方便玩家攻关，在这里多准备一张直达BOSS处的路线图，只要不乱跑的话要到达BOSS那里倒不会很花时间，只是苦了想要踏破地图的强迫症患者。注意杂兵“木の叶天狗”的全体攻击伤害较高，“ラプランチャ－”的威吓射击也十分讨厌，这两只都是优先处理的对象。强敌“ノスフェラトゥ”拥有较高的物理耐性，气绝、冻结、麻痹、沉默都能起效，不过高达5000以上的HP值，是否硬拼还是看玩家自身的状况吧。

## BOSS・世界终末时计

| Lv | HP | 耐性 | 弱点 |
|---|---|---|---|
| 58 | 9999 | 斩+20、突+20、殴+20、土+100 | 水-30、风-30、雷-20 |

作为倒数第二层的单一BOSS，可说是十分气派。由于会使用即死攻击和反击，开战前一定要准备好即死耐性的装备，不然攻击的时候也会被反击死。因带有“ダ－クオ－ラ”，每一次的攻击最好都追求高质量，如果有条件的话也准备好土耐性的装备。冻结对BOSS起效，最好能给她附上。她每回合能回复499的HP，因为BOSS免疫スロウ所以还是准备其他降低速度的技能为好。她一般会使用全体攻击魔法，让回复役或道具稳住血线问题不大，真正可怕的是在她HP削减到一定程度时就会使用魔法“终末の时”，一旦成功发动就会受到全员9999的伤害，必定全灭。由于沉默对她不起效，当她开始咏唱这个魔法时要使用“レイスマ”等高威力技能来中断她咏唱，“影缝い”也能封住技能与魔法。

# 第二十层




A：BOSS四天王（左上）・ヨシツネ
B：BOSS四天王（右上）・アルジュナ
C：BOSS四天王（右下）・シトラリニクエ
D：BOSS四天王（左下）・マルドゥーク
E：最终BOSS・ギルティレクイエム

终于来到了最后一层迷宫，本层路线并不复杂，问题是这里的BOSS等级比上一层高太多了，想要挑战还得把队伍等级提升到70以上才比较安全。传说中的四天王BOSS基本都会使用强化技能，因此准备“オ－ラエリミネイト”之类的解除BUFF的技能是个不错的选择，此外四天王是可以重复挑战的。必须要打倒四天王，通往最终BOSS的门才会开启，由于这些BOSS能力值都比较高，KN这种依靠敌人最大HP来输出的职业就显得相当可靠了，推荐练一个。至于回复方面，TH这种花钱便能无咏唱进行全体回复的职业相当可靠。

## BOSS四天王（左上）・ヨシツネ

| Lv | HP | 耐性 | 弱点 |
|---|---|---|---|
| 85 | 22000 | 斩+90、突+30、殴+30、水+50、土+50 | 火-20 |

以速度见长的BOSS，拥有的被动技能是“心眼”、二连击与三连击，这意味着物理职业攻击她会有些顾忌。自身高回避率配合心眼会非常难缠，因此我方要准备提升命中率的技能与装备。可以用麻痹来牵制住BOSS，前半段她会使用提升速度并分身的技能，使用降速与提升我方速度的技能相当重要。当HP削减到一定程度后会使用强力的三连击，带有即死效果，肉盾需要拉好仇恨，在HP降到一半以下后还会使用带有即死效果的全体攻击，有条件的话还是全员穿上即死耐性的装备比较好。

## BOSS四天王（右上）・アルジュナ

| Lv | HP | 耐性 | 弱点 |
|---|---|---|---|
| 85 | 19600 | 斩+30、突+90、殴+30、风+80、雷+80 | 土-20 |

此BOSS虽然在四天王中血量最低，但是免疫所有异常状态，而且持有的被动技能“威吓射击”、“オ－トガ－ド”、“ダ－クオ－ラ”无论哪一个都是相当讨厌的技能，尤其是威吓射击扰乱我方行动的效果很强，还拿她没什么办法。第一回合会使用无效化近战攻击的“レインボ－・ウォ－ル”，以物理输出为主的队伍要准备好打消这招的技能。前半段战斗会交替使用物理与魔法的全体攻击，后半段会开始召唤杂兵，并使用高伤害的技能，进入后半段后尽快收拾她吧，总体来说此BOSS能力值没有其他三个高，属于技能比较恶心的类型。

## BOSS四天王（右下）・シトラリニクエ

| Lv | HP | 耐性 | 弱点 |
|---|---|---|---|
| 85 | 23700 | 斩+30、突+30、殴+90、火+20、土+100 | 水-20、风-20、雷-20 |

擅长物理攻击的职业，不仅在四天王中较强，最头痛的还是免疫所有异常状态。BOSS拥有的被动技能是反击与二连击，这些打以前的BOSS都很有经验了，她的攻击套路很简单，就是攻击力十分高。第一回合就会提升自己的攻击力，不尽早打消这个BUFF以后麻烦就大了，BOSS还能减少我方的TP，准备回复TP的道具也是必要的。全体攻击会造成沉默状态，同样可以准备道具回复。在HP变少时会使用“死の铁槌”与“ゴッドスタンプ”技能，无论哪一个伤害都很高，最好能让懂得使用“パリィ”或“イリュ－ジョン”技能的角色来拉住BOSS的仇恨，成功防御好后BOSS会产生较大的空隙，此时是进攻的好机会。由于反击的概率很高，像TH的“バ－スト－トスタッブ”这种不吃反击的技能就很吃香。

## BOSS四天王（左下）・マルドゥーク

| Lv | HP | 耐性 | 弱点 |
|---|---|---|---|
| 85 | 21600 | 斩+50、突+50、殴+50、火+80、、风+50、土+80 | 无 |

此BOSS拥有自动回复技能，而且每回合回复1080……老方法，以降速和提速战法尽量减少她的回血频率。被动技能是二连击与“オ－トガ－ド”，沉默对其有效，如果能成功付与沉默状态就能封住她的全体攻击魔法（降低物理与魔法命中率），难度会下降很多。HP变少时会使用提升全能力的技能“リミッタ－解除”，如果没有解除手段的话只能速攻打倒她了。BOSS没有反击与“ダ－クオ－ラ”技能，尽情用物理攻击输出吧！

## 最终BOSS・ギルティレクイエム（第一形态）

| Lv | HP | 耐性 | 弱点 |
|---|---|---|---|
| 99 | 25000 | 斩+30、突+30、殴+30、火+40、水+30、风+30、土+40、雷+40 | 无 |

经过四天王的考验后终于要面对最终BOSS了，第一形态持有的被动技能是沉默攻击与“オ－トリカバリ”。BOSS会使用冠上七大罪名字的全体攻击，由于还只是没有认真起来的第一形态，所以只会使用上述的全体攻击，只要维持不会被全灭队伍的血量，慢慢消耗总会胜利的。BOSS每回合会自动回复1250HP，不过スロウ对其有效，再加上KN的“凤凰”技能会让我方行动次数变多，战斗也会更轻松。因为接下来要进入第二形态的战斗，所以这里尽量不要消耗太多。

## 最终BOSS・ギルティレクイエム（第二形态）

| Lv | HP | 耐性 | 弱点 |
|---|---|---|---|
| 99 | 50000 | 斩+60、突+60、殴+60、火+80、水+60、风+60、土+80、雷+80 | 无 |

最终BOSS拥有第二形态是常理，总而言之是这20层迷宫的最后一战了，难度也不低，要做好心理准备。此战KN的影缝术很可靠，有条件的话就使用吧。第二形态拥有的被动技能是“ダ－クオ－ラ”与反击，不过反击的概率不是很高，可以适当拼下运气。因为HP相当高，所以进入长期战基本是板上钉钉了，持有的道具毫不吝啬地用光来保证效率吧。BOSS使用解除BUFF并带有气绝效果的“アビスロア－”概率不低，如果中了气绝便不能回复，所以需要事前准备好气绝状态的对策。“ゴッドスタンプ”的威力很高，运气不好HIT数高的话很可能会受到重创。“ファミリア召唤”可以召唤速度较快的杂兵，尽快清场吧。“七枷”是单体七连击，全吃下的话毫无疑问就会死亡，对策依然是让拥有“パリィ”的肉盾角色拉住她的仇恨，如果有“アヴァンジャ－”技能的话发动时还可以中断七连击。当BOSS的HP降低时会使用全体魔法“ナイトメアヴォ－テクス”，威力相当高，不过到发动为止会有一段空隙，趁这个时候提升我方的速度，然后尽力打断她的咏唱。打倒她后会取得道具“叶っぱ”，这也是挑战隐藏迷宫、达成真结局的一个关键道具，注意一定要给背包留空位喔。

至此，主迷宫的20层就全部通过啦！不过打完这些也并不能达到白金条件……还有隐藏的好几个迷宫需要完成才行，打到这里玩家的思路应该已经成熟了，剩下的隐藏迷宫就交由玩家自己挑战吧。其中隐藏迷宫“ダ－クカテドラル”包含通往真结局的要素，开启方法可参考前文的“委托屋”或下文的“奖杯攻略”。

# 奖杯攻略

| 奖杯总数 | 30 | 铜杯 | 9 | 银杯 | 16 | 金杯 | 4 | 白金 | 1 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

| 白金难度 | 4/10 |
|---|---|
| 白金所需时间 | 70 小时以上 |
| 在线奖杯 | 0 |
| 最少通关次数 | 1 次 |

| 有无可能错过的奖杯 | 无 |
|---|---|
| 奖杯 BUG 或事故 | 无 |
| 硬件需要 | 无 |

## 白金综述

别看本作的奖杯数量少，其中几个金杯与银杯是需要耗费很多时间与精力才能取得的。当完成了 20 层主迷宫，并通过委托屋开启所有隐藏迷宫后，大致就剩下真结局与雄二的金杯了，恰恰这两个便是最花费时间的杯子，让整个游戏的白金难度一口气跃升。开启隐藏迷宫的方法与委托屋相关，可以参考前文的“委托屋”部分。

**ダンジョンマスター**（白金）
取得条件：获得除该奖杯外的所有奖杯

**ダ－クカテドラル开放**（金杯）
取得条件：世界地图中出现迷宫“ダ－クカテドラル”
奖杯说明：委托屋等级达到 14。

**丽しの雄二**（金杯）
取得条件：观看雄二事件
奖杯说明：收集齐封印书图鉴（168 种）后前往道具屋。

**现实世界へ归还**（金杯）
取得条件：观看真结局
奖杯说明：打倒雄二，并打倒隐藏迷宫“ダ－クカテドラル”最深处的 BOSS（需要道具“叶つぱ”开启）。

**四天王击破**（金杯）
取得条件：击破四天王

**ダンジョン 11 层到达**（银杯）
取得条件：到达主迷宫第 11 层

**ダンジョン 12 层到达**（银杯）
取得条件：到达主迷宫第 12 层

**ダンジョン 13 层到达**（银杯）
取得条件：到达主迷宫第 13 层

**ダンジョン 14 层到达**（银杯）
取得条件：到达主迷宫第 14 层

**ダンジョン 15 层到达**（银杯）
取得条件：到达主迷宫第 15 层

**ダンジョン 16 层到达**（银杯）
取得条件：到达主迷宫第 16 层

**ダンジョン 17 层到达**（银杯）
取得条件：到达主迷宫第 17 层

**ダンジョン 18 层到达**（银杯）
取得条件：到达主迷宫第 18 层

**ダンジョン 19 层到达**（银杯）
取得条件：到达主迷宫第 19 层

**ダンジョン 20 层到达**（银杯）
取得条件：到达主迷宫第 20 层

**近くの森开放**（银杯）
取得条件：世界地图中出现迷宫“近くの森”
奖杯说明：委托屋等级达到 2。

**战斗解放区开放**（银杯）
取得条件：世界地图中出现迷宫“战斗解放区”
奖杯说明：委托屋等级达到 4。

**王家の墓开放**（银杯）
取得条件：世界地图中出现迷宫“王家の墓”
奖杯说明：委托屋等级达到 8。

**三十重の塔开放**（银杯）
取得条件：世界地图中出现迷宫“三十重の塔”
奖杯说明：委托屋等级达到 12。

**技を极めし者**（银杯）
取得条件：使用过所有技能

**魔法を极めし者**（银杯）
取得条件：使用过所有魔法

**ダンジョン 2 层到达**（铜杯）
取得条件：到达主迷宫第 2 层

**ダンジョン 3 层到达**（铜杯）
取得条件：到达主迷宫第 3 层

**ダンジョン 4 层到达**（铜杯）
取得条件：到达主迷宫第 4 层

**ダンジョン 5 层到达**（铜杯）
取得条件：到达主迷宫第 5 层

**ダンジョン 6 层到达**（铜杯）
取得条件：到达主迷宫第 6 层

**ダンジョン 7 层到达**（铜杯）
取得条件：到达主迷宫第 7 层

**ダンジョン 8 层到达**（铜杯）
取得条件：到达主迷宫第 8 层

**ダンジョン 9 层到达**（铜杯）
取得条件：到达主迷宫第 9 层

**ダンジョン 10 层到达**（铜杯）
取得条件：到达主迷宫第 10 层



文 苍穹 美编 香山



作为《ToHeart2 迷宫旅人》的续作，由 Sting 开发的《迷宫旅人2》沿袭了前作的系统架构，但在世界观和角色方面则焕然一新。丰富的转职和封印书系统都值得玩味，大量精美的过场插画也是玩家们的福利。PSP 版于 2013 年 3 月 28 日发售时受到了粉丝的好评，此番移植 PSV 平台进行了大量的细节调整，同时对应奖杯系统。游戏正篇流程的难度不高，奖杯条件设置也非常亲民，即使是不擅长迷宫 RPG 的玩家也可以放心尝试。本文就针对奖杯相关的部分为各位介绍游戏的系统和主线流程，正篇通关后追加的迷宫和 BOSS 就留给玩家们自行研究了。

| RPG | 迷宫旅人2 王立图书馆与魔物封印 | | | 必需记忆卡 |
|---|---|---|---|---|
| | ダンジョントラベラーズ2 王立图书馆とマモノの封印 | | | 1961MB |
| | Aquaplus | 2014年9月25日 | 日版 | 1人 |
| 零售版：6264日元/下载版：5142日元 | | 对应PSV TV | | 对应玩家年龄：17岁以上 |

# 系统解析

## 操作一览

以下为本作的默认键位功能，进入 Option 菜单选择“キ－コンフィグ”可以按自己的习惯设置迷宫界面的按键操作。

| 按键 | 对话界面 | 迷宫界面 | 战斗界面 |
|---|---|---|---|
| 方向键 | ↑进入对话回想 | 角色移动 | 光标移动 |
| 左摇杆 | — | 地图滚动 | — |
| ○ | 对话继续 | 确定 / 开启宝箱 | 确定 |
| × | 隐藏对话框 | 地图部分显示 / 全体显示 / 隐藏 | 取消 |
| △ | 开启 Option 菜单 | 开启 Option 菜单 | 开启 Option 菜单 |
| □ | 开启自动对话 | 开启队伍菜单 | — |
| L | — | 向左平移 | 敌我状态一览 |
| R | 高速跳过对话 | 向右平移 | 敌方简易资料 |
| Start | 开启 Option 菜单 | 显示全体地图 | — |

注：同时按下 L+R+Start 键可快速返回标题画面。

## 图书馆设施

王立图书馆在本作中相当于玩家的根据地，有许多基本的功能设施。离开迷宫时队伍全员的HP、TP 会自动补满，而在各地击倒 BOSS 后，往往也需要返回这里触发事件才能继续推进剧情。



**公会（ギルド）：**对玩家公会的队伍成员、装备道具等进行查询和整理等，具体在后文“公会职能”部分详述。

**购买部：**购买探索迷宫所需的回复品和消耗型道具，鉴定入手的未知装备，或贩卖不需要的道具。购买部并不出售武器装备，本作中的装备主要依靠迷宫中的行商人、宝箱以及战斗入手。

**依赖部：**主线第三章才会开启，可以接受各种支线委托。完成一般委托能获得装备、道具或金钱报酬，完成推荐委托（おすすめ依赖）则能获得用于开启迷宫特定区域钥匙类物品，或是珍贵的装备道具。累积完成一定数量的委托、令委托等级提升后，还能扩充背包的容量，或是获得探索迷宫非主线区域的钥匙类道具，以及令支线迷宫开放。

**封印管理室：**精制封印书或大封印书，前者供全体女性角色装备，后者则是男主角的专属装备。角色装备封印书后可以获得额外的效果，但并不全是增益的，有时也带有一些负面效果。当玩家在迷宫中击倒魔物时，它们就会被男主角封印，每击倒 9 个能精制出 1 本一般封印书；大封印书只有在击倒并封印 BOSS 级的变异种魔物后才能制作，1 个 BOSS 对应 1 本。注意，以石化效果命中的敌人、结束战斗后不算被封印，也就不会累积到封印书的计数中。

**秘密教室：**在女仆老师处接受“补习授业”，其实就是观看游戏的教程，课程会随着主线剧情的推进逐步开放。此外在迷宫中探索有时也会听到熊和企鹅这对活宝的对话，它们的谈话也是关于游戏的一些心得教程。

**世界地图（ワールドマップ）：**切换到世界地图界面，从而前往各个迷宫。

### 公会职能

**仓库：**玩家在迷宫中行走时，背包（カバン）初期只能容纳 30 种道具，因此不必要的道具、装备等都应收纳（納める）到仓库中。仓库容量为 999，除了取出（取り出す）外，也可以直接对仓库的藏品进行贩卖（売る）。

**PT 编成：**对队伍的阵型和成员进行编成，队伍最多为 5 人，以“3 前 2 后”或“2 前 3 后”阵型构成。

**转职（クラスチェンジ）：**等级满 15、30 级的角色可以通过转职，成为中、高级职业，不同的基础职业有各自的分支，具体在后文“职业系统”部分详细介绍。

**重置等级（レベルリセット）：**将角色的等级重置，等级可在 1、15、30、50、90 级间选择，重置的意义有三点——①“洗点”，让已消耗的技能点得以重置、从而重新学习技能，但要注意角色加入队伍时的 SP 奖励和消耗“スキル

の素”得到的额外 SP 在等级重置后会清空；②角色变回基础职业，获得重新选择转职路线的机会，用于尝试不同的队伍搭配；③获得额外的能力加成，当角色的等级降幅超过 60 级时，在 HP、TP 和全能力、全耐性方面一律能得到点数加成，具体为 60 ~ 69 级 +2、70 ~ 79 级 +3、80 ~ 89 级 +4、90 ~ 98 级 +5，能力加成上限为 50。

**装备变更：**更改角色的装备，按△键可在背包和仓库间切换，按□键可根据“种类”、“当前角色可否装备”来切换排列顺序。

**技能定制（スキルカスタム）：**用角色的 SP（技能点）学习或升级技能。角色每次升级都能获得一定的 SP，等级越高获得 SP 也越多，此外使用“スキルの素”还能获得 3 点额外的 SP。学习 / 升级不同技能所需的 SP 也各有差异，具体在后文“职业系统”部分详细介绍。

**角色状态（ステータス）：**查看角色的各项能力、当前装备和技能情况，角色的专有技惟有在此才能看到。

**依赖确认：**确认当前受领的支线委托和完成情况。

**魔物资料（ライブラの书）：**查看遭遇过的敌人图鉴，只有已做出封印书的魔物才能看到各项能力的具体情况。按○键还可以切换到敌人出没地点、掉落道具装备的情报页面。

**其他（その他）：**包括查看团队技（パ－ティスキル）、证书、改变角色排列顺序（并び替え）、设置喜爱的角色（お气に入り）。证书是原 PSP 版内置的一些“奖杯”，麻烦程度远高于此次 PSV 版的奖杯设置，此外证书数量还对团队技的效果有影响。

**读取进度（ロ－ド）：**读取游戏进度。

**储存进度（セ－ブ）：**储存游戏进度。

**返回室外（外に出る）：**返回王立图书馆界面。




## 委托等级

本作的支线委托比较简单，可划分为三大类：①击倒一定数量的指定敌人；②收集指定数量的装备道具；③精制出指定的封印书。由于目标的装备道具往往也是敌人掉落的，因此支线委托的解法其实都是“杀敌”，平时只要不随意卖掉敌人的掉落品即可。委托列表在反复进出依赖部时就会随机变化，玩家要完成与当前委托等级持平的任务才能较快地提升等级，委托列表最下方的低级任务无须理会。注意当列表中出现推荐委托（おすすめ依赖）时，推荐第一时间受领并优先完成，其报酬往往是开启迷宫新区域的关键，或是一些稀有的装备道具。右表是随着玩家委托等级提升所能获得的报酬。

| 委托等级 | 相关报酬 |
|---|---|
| 1 | - |
| 2 | 开放迷宫“サマ－ラの羡道” |
| 3 | 获得“ブロンズマトック” |
| 4 | 能够同时受领 3 个委托 |
| 5 | 开放迷宫“トヴェリの大树” |
| 6 | 获得“ガスマスク” |
| 7 | 背包的道具容量扩充到 35 个 |
| 8 | 获得金钱 10000 |
| 9 | 能够同时受领 4 个委托 |
| 10 | 获得“岩融” |
| 11 | 获得“梦魔の指轮” |
| 12 | 背包的道具容量扩充到 40 个 |
| 13 | 异界开放迷宫“无间地狱ゲヘナ” |
| 14 | 能够同时受领 5 个委托 |
| 15 | 获得金钱 50000 |
| 16 | 异界开放迷宫“スカフォ－ド” |
| 17 | 获得“アヴォイドマント” |
| 18 | 异界开放迷宫“ギア・キャッスル” |
| 19 | 背包的道具容量扩充到 50 个 |
| 20 | 获得“神の石板” |

# 迷宫内商人

除了图书馆的基础设施外，玩家在迷宫中探索时也会随机遇到一些商人，具体分为以下 4 种。

**拉面店（ら～めん屋）：**初次在“プリズレンの森”迷宫遭遇，可食用拉面回复全员的 HP、TP，解除部分异常状态并提起角色的干劲。高级食物还能追加提升命中率、行动速度等 BUFF 效果。

**刨冰店（アイス屋）：**初次在“ラップル神殿”迷宫遭遇，可食用刨冰回复全员的 HP、TP，解除部分异常状态并提起角色的干劲。高级食物还能对武器附加水属性、提升魔法伤害等 BUFF 效果。

**行商人：**初次在“ラップル神殿”迷宫遭遇，可购买道具或尚未鉴定的装备，存货量皆为 1。这里出售的装备基本都有附加效果，还有一定几率买到惟一装备（ユニ－クアイテム），但随机性较大。

**锻冶屋：**初次在“モスタル地下墓地”迷宫遭遇，除了鉴定装备外，还可消耗金钱和封印书，对非惟一装备进行强化，锻冶的目标装备和素材封印书可以从背包或仓库中选择，具体规则后文详述。




## 鉴定与锻冶

在迷宫的宝箱中得到、或是战斗中掉落的装备大多是以“？？？+种类”的名称表示的，需要在商人处花钱、或使用技能“アイデンティファイ”鉴定辨明后，才能装备、贩卖或锻冶。非惟一装备的名称中往往有前缀形容词和后缀的数字，比如“敏捷なハンドアックス +7”。前缀表示装备的附加效果，后缀则是装备的等级，影响基础攻 / 防能力。

在锻冶屋对装备进行强化时，装备提升的等级与封印书等级的十位数持平，即用 10 级（包括 10 级以下）的封印书能令武器等级 +1，用 50 级以上的封印书能令武器等级统一 +5。除了能提升装备等级外，系统还会从所选封印书的附加效果中随机选取并附到装备上（包括负面效果）。等级 50 以下的装备能追加 2 种效果、50 ~ 74 级的 3 种效果，75 级以上的 4 种效果。每件装备最多进行 5 段强化，名称也会按照“改→强→超→绝→极”的顺序追加后缀。另外要注意的是，装备附加效果时有一定基准，比如武器不会附加耐性、防御力提升类效果，防具不会附加攻击力提升、会心率提升类效果。

# 战斗系统

## 角色能力




角色的状态（ステ－タス）界面分为三列，从左到右项目参见后页表格。装备栏则分为武器、盾、头、胴、饰品和封印书 6 大类，不同职业所能使用的装备有一定限

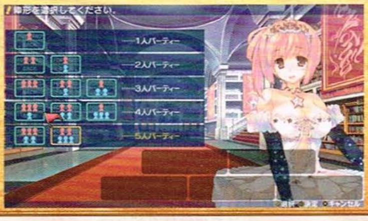
制，部分武器为双手持（即不能同时装备盾牌）。

| 能力 | 影响 |
|---|---|
| ATK | 影响物理攻击力 |
| DEF | 影响物理防御力 |
| INT | 影响魔法攻击力，攻击型魔法的咏唱时间 |
| RES | 影响魔法防御力，回复型、辅助型魔法的咏唱时间 |
| DEX | 影响命中率 |
| AGI | 影响行动速度 |

| 能力 | 影响 |
|---|---|
| HP | 体力值，HP 降为 0 即变为战斗不能状态 |
| TP | 技力值，使用大部分技能都需要消耗 TP |
| EXP | 当前累积的经验值，以及到下一级所需的经验值（NEXT） |
| 耐性 | 斩、突、殴为物理属性，火、水、风、土、雷为魔法属性 |

## 阵型与射程

战斗中敌我双方都有阵型的设定，分为前、后两列站位。前卫瞄准前卫为近距离攻击、前卫锁定后卫或后卫锁定前卫属于中距离攻击，后卫瞄准后卫则为远距离攻击。武器和大部分物理系技能都有射程的概念，同样分为近距离、中距离和远距离。如果角色选择的目标超出武器或招式的射程，攻击虽然可以命中、但伤害会有所削弱。远程武器和魔法伤害不会受到双方站位的影响。此外，部分招式带有贯通效果，可以同时命中前列和后列的单位，目标选择前卫时，可贯通伤及其身后的2个目标，即范围呈▽形；目标选择后卫时，可以命中其身前的最多2个目标，即范围呈△形。



## 战斗指令




战斗界面如图所示，画面右侧从下到上是敌我双方行动的先后顺序，“ACTIVE”所指的头像即当前正在行动的角色。行动顺序根据角色的 AGI、武器的行动速度 RANK 级别，以及招式的行动后速度修正决定。每名角色的基本指令皆分为攻击、技能（スキル）、防御、道具（アイテム）、逃跑（逃げる）。其中“防御”可以减轻物理属性的伤害，但对魔法攻击无影响；如果队伍在经过一些单向通行的道路时遇敌，“逃跑”指令是无法选择的。

**魔法咏唱**：本作中从选择魔法到发动需要一段咏唱时间，具体与魔法种类、等级以及角色的 INT 或 RES 值有关，敌方也同样如此。在战斗中按下 R 键可以看到对方的“魔法咏唱槽”，攻击命中正在咏唱的角色有一定几率能打断咏唱，发动会心攻击时中断率较高。此外，以攻击型魔法对敌人打出 MISS 时伤害只会减半，并不是像物理攻击那样完全没有伤害。

**歌曲/舞蹈**：歌曲类技能与魔法类似，在发动前需要一段咏唱时间，结束后只要不被打断就能一直保持效果；舞蹈类技能则是瞬发的，不需要咏唱时间，立刻就能发动并持续生效。当然，歌曲和舞蹈的持续效果也都可以被攻击打断。

## 协力技

当前队伍的职业构成、阵型站位或装备武器满足一定条件，且几名角色在行动顺序栏中邻接时，战斗指令中就有机会追加一项协力技（协力スキル），消耗一个人的行动回合、3～5人不等的 TP 份额来发动强力的效果。除了满足触发条件外，角色的干劲（やる气）达到一定值也是协力技发动的前提条件。干劲作为本作新增的隐藏数值，只能通过头像的表情来判断，在战斗中不断胜利或给她们喜欢的食物就能提升，一旦离开迷宫就会重置。协力技的发动限制虽多，但效果强劲，不过每场战斗中同一种协力技只能发动一次。以下是本作的协力技资料，触发条件并不惟一，列出的职业搭配仅供参考，英文简写请参考“职业系统”部分。



| 协力技名称 | 消耗 TP | 技能效果 | 触发条件参考 |
|---|---|---|---|
| サーチアイ | 1/9 | 查看敌方全员的能力资料 | 有 4 名角色是不同的职业系统 |
| アヴァターラ | 1/2 | 对敌方单体发动无视防御力的复数次物理攻击 | 5 名角色皆是不同的职业系统，且干劲高昂 |
| ラッシュザンバー | 1/3 | 我方前列对敌方一列发动物理攻击 | 前列为 3 名 FT 系角色 |
| ヒステリックビンタ | 1/3 | 对敌方一列发动复数次殴攻击 | 有 3 名空手的角色 |
| 会心の全击 | 1/4 | 对敌方全员发动必定会心的攻击 | 有 3 名角色装备近接武器 |
| バンカーバスター | 1/4 | 对敌方发动贯通攻击，并降低其物理攻击力、物理防御力 | VL+SN 以及 SP 系职业 1 人 |
| ナイトメアフォール | 1/4 | 对敌方全员造成无属性伤害，并有较高几率附加睡眠效果 | DL+WT+ET |
| 封杀の光矢 | 1/3 | 对敌方发动贯通攻击，并有较高几率附加沉默、冻结效果 | VL+WT+SN 或 VL+JO+SN 或 VL+TH+JO |
| 秘仪！だるま落とし | 1/5 | 对敌方单体造成物理伤害，并推迟其行动顺序 | SA+BS+ET 或 SA+BS+BS 或 PA×3 |
| エヴォリューション | 1/4 | 大幅提升我方全员的魔法攻击力和会心率 | 前列为 PL、VL、SA 任意 1 人，后列有 MU 系职业 2 人 |
| ラピッドストーム | 1/7 | 大幅提升我方全员的行动速度和物理命中率 | SC 系、MA 系、SP 系职业各有 1 人 |
| 炼狱の净炎 | 1/4 | 对敌方单体发动净化之炎（对不死、恶魔、妖系敌人更强力） | PL+PR+BD+DM 或 PL+PR+DN+TS |
| ブレインバースト | 1/4 | 对敌方单体造成物理伤害，并有较高几率附加中毒、麻痹、睡眠效果 | BS+DL+JO |
| テスタメント | 1/3 | 对敌方一列造成物理伤害，并令其无法使用技能 | JO+TH+DL 或 KN+MI+JO |
| 喜乐大宴会 | 1/7 | 让我方全员中干劲较低的角色干劲上升 | MI+PA+BS 或 VL+SN+PA |
| ギャラルホルン | 1/5 | 提升我方全员的攻击力、防御力、全属性耐性 | VL+BS+ET 或 DI+VL+BS |
| フルボッコ！ | 1/3 | 对敌方单体发动复数次殴攻击，并有较高几率附加气绝效果 | DL+DL+BS（装备：斧＋斧＋本）或 BS+DI+WT（装备：棍＋マイク＋杖）或 JO+DI+BS（装备：斧＋マイク＋棍） |
| パラライズウインド | 1/5 | 对敌方全员造成风属性伤害，并有较高几率附加麻痹效果 | JO+TH+BS |
| ギャラクシーヴォイス | 1/5 | 回复我方全员的全部 HP，并解除全部异常状态 | DI、MI、ET、PA、WT 任意 2 人 +DI |
| マジカルトレジャー | 1/3 | 对敌方单体造成物理伤害，并提升装备掉落率 | MP+TH+MI 或 MP+PA+MI 或 PA×3 |
| カタストロフィ | 1/3 | 对敌方单体造成物理伤害，并附加迟缓效果 | SN+DI+JO 或 DL+DI+JO 或 DL+SN+JO |
| スタンピードヘブン | 1/4 | 对敌方全员发动二连击 | MI+JO+DL+TH 或 JO+MI+DL+KN |
| ホーリーブラスト | 1/3 | 对敌方全员造成 2000 点固定伤害，并解除强化效果 | VL+PA+BS+MP+MI |
| 多重分身の术 | 1/4 | 制作出我方全员的幻影，回避敌方的攻击 | KN+MP+SG+DI 或 KN+MP+TH+DI 或 BS+TH+KN+MP |
| サイコウェーブ | 1/4 | 对敌方全员造成无属性伤害，并降低其物理防御力和魔法防御力 | PA+MP+DI 或 PA×3 |
| ヘルレイザー | 1/3 | 令敌方一列的 HP 减为当前值的 25% | BE+AS+EN+TS |
| クレイジーラッシュ | 1/3 | 对敌方单体发动连续七次攻击 | DL+KN+JO+BS+MI |
| 天诛！ | 1/3 | 对敌方一列造成物理伤害，并有较高几率附加即死效果 | 前列为 SA，后列为 2 个 KN |
| ジェノサイドレイン | 1/3 | 追加额外的攻击回合，自动对敌方全体发动攻击 | 包括 SN 在内，有 3 人装备远程武器 |

## 团队技

如果队伍的角色构成满足一定条件，编成结束时会自动触发团队技（パ－ティ－スキル），这类被动技能可以让指定的角色获得能力加成 BUFF。玩家得到的证书越多（在公会的“その他”项目里查看），团队技的效果就越强。

| 团队技名称 | 技能效果 | 所需角色 |
|---|---|---|
| ガッツ屋 | HP 最大值上升 | アリシア、リゼリエッタ、エルトリシア、ユ－ニ |
| 元气トリオ | ATK 上升 | アリシア、スフレ、ユ－ニ |
| 通じ合う魂 | TP 最大值、火耐性上升 | フィオラ、リゼリエッタ、メフメラ、ユ－ニ |
| 历战の兵 | 斩耐性上升 | グリシナ、ツララ |
| 气配り上手 | INT 上升 | メルヴィ、リゼリエッタ、イスト |
| ライブラガ－ド | DEF 上升 | アリシア、メルヴィ、イリ－ナ |
| 风来坊 | AGI 上升 | コネット、グリシナ、スフレ |
| 人を越えし者 | 突耐性上升 | イスト、メフメラ |
| ネガ & ポジ | HP、TP 最大值上升 | リリアン、モニカ、ヤエ、メフメラ |
| 暗と光 | RES 上升 | リリアン、フィオラ、ツララ |
| 天然ドジっ娘 | 殴耐性上升 | モニカ、イリ－ナ |
| キワモノ好き | DEX 上升 | リリアン、リゼリエッタ、スフレ |
| 天衣无缝 | 水耐性、土耐性上升 | フィオラ、ヤエ、イリ－ナ |
| セレブリティ | 雷耐性上升 | メルヴィ、エルトリシア、ヤエ |
| 元店员さん | 风耐性、AGI 上升 | スフレ、モニカ、ユ－ニ、メフメラ |
| 姬样亲卫队 | 殴耐性、土耐性上升 | コネット、エルトリシア、イスト、ユ－ニ |
| 岁の功 | 雷耐性、HP 最大值上升 | コネット、グリシナ、フィオラ、イリ－ナ |
| 任务遂行中 | 火耐性、ATK 上升 | アリシア、メルヴィ、ヤエ、ツララ |

## 专有技

除了前面提到的协力技和团队技外，每名角色还有各自独特的专有技（ユニ－クスキル），在等级提升到 10 后自动习得。结合专有技选择合适的职业，才能发挥角色的最大威力。以下是本作中所有可操作角色的专有技，不包括付费 DLC 追加的《ToHeart》角色。

| 角色 | 专有技 | 效果 |
|---|---|---|
| アリシア | 超とばっちり | 对敌方单体发动物理攻击后，有一定几率追击同列左右两侧的敌人（物理攻击技能亦可发动） |
| メルヴィ | 知识の源 | 减轻发动技能所需的 TP 消耗 |
| リリアン | 邪气眼 | 有一定几率无视行动顺序，对敌方附加异常状态 |
| コネット | まったり | 受到近距离攻击时，有一定几率对敌方附加迟缓状态 |
| モニカ | 超绝カウンタ－ | 作为物理攻击的目标时，有一定几率在受攻击前展开反击 |
| グリシナ | 激昂の一击 | 发动物理攻击时有一定几率无视敌方防御力 |
| フィオラ | 运命改变 | 受到敌方攻击时有一定几率令全部伤害无效化 |
| リゼリエッタ | 思念篡夺 | 在自身行动前，有一定几率消除敌方的使魔 |
| スフレ | チャントキラ－ | 对咏唱、歌曲、舞蹈、人偶召唤中的敌人伤害上升 |
| エルトリシア | 选べれし者 | 技能的咏唱时间缩短 |
| イスト | メイドマキシマム | 女仆技能进一步获得加成效果 |
| ヤエ | お呼びでしょうか? | 有一定几率连续行动两次 |
| ツララ | 不屈の魂 | 陷入战斗不能状态一段时间后会自动复活 |
| メフメラ | 魔防护 | 受到恶魔、不死、妖系的伤害减少 |
| ユ－ニ | 安らかなる歌声 | 有一定几率用歌声降低敌方全员的 ATK、INT |
| イリ－ナ | さきがけ | 有一定几率无咏唱直接发动魔法 |

## 异常状态

在战斗中合理利用异常状态才能更有效地压制敌人，比如借助沉默、睡眠效果中断对方的魔法咏唱等。角色的 5 大属性耐性影响对不同异常状态的抗性，具体为：火对应气绝；水对应冻结、中毒；风对应睡眠、沉默；土对应即死、石化、迟缓；雷对应麻痹。耐性为 100 时对应的异常状态就彻底无效了。

| 异常状态 | 效果 |
|---|---|
| 气绝 | 行动顺序大幅延后 |
| 中毒 | 每次轮到其行动时受到一定伤害 |
| 冻结 | 无法使用特技系的技能 |
| 沉默 | 无法使用魔法系的技能 |
| 麻痹 | 一定几率无法行动 |
| 睡眠 | 无法行动，受到的伤害倍增，受创后清醒 |
| 石化 | 石化进行中行动速度大幅下降，防御力大幅上升，石化完成后无法行动 |
| 迟缓（スロウ） | 下次轮到其行动的时间间隔大幅延长 |
| 战斗不能 | HP 为 0 的状态 |

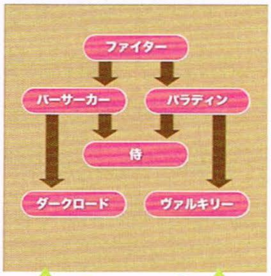


# 职业系统

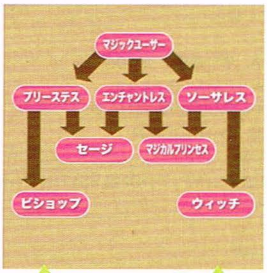
本作按照基础职业可分为 5 个系，即ファイタ－（FT）、マジックユ－ザ－（MU）、スピエラ－（SP）、メイド（MA）、スカウト（SC）。每个系都有各自的中级和高级职业，分别在角色达到 15、30 级时可以进行转职。转职存在不同的分支，具体如图。游戏中当角色转职成不同职业时，立绘也会发生变化，非常厚道。



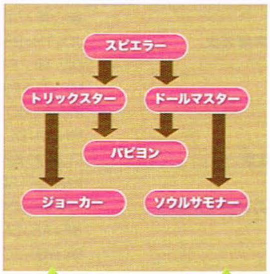

职业的技能分为三大类：①技系（即时发动）；②魔法系（需要咏唱）；③被动系（效果常驻且不消耗 TP）。角色在转职成为高级职业后，基本职业、中级职业的技能依旧能生效和使用，因此选择合适的转职路线，最大限度地发挥不同系统的职业特性也是本作最值得玩味的地方。



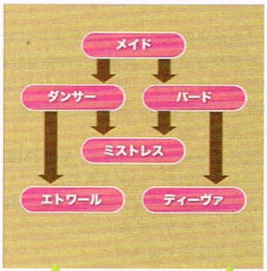
FT系



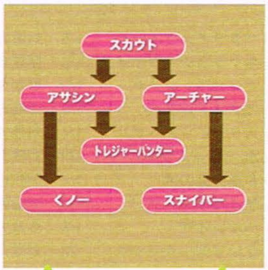
MU系



SP系



MA系



SC系

## ファイター（FT）

基础职业



战士的攻击力和体力较高，能够活用各种近距离武器在前线拼杀。作为近战物理系的基础职业，FT的爆发型技能只有“レイジングスマッシュ”，虽然TP消耗不多、但攻击加成倍率不高，反倒不如学习“ダブルアタック”和“アヴェンジャ－”，利用强力的武器配合通常攻击与反击就能稳定输出伤害。习得“挑发”可在一定程度上吸引火力，不过由于中、高级职业中有替代技能，因此后期就可以洗掉。“ウォ－クライ”在迷宫移动时就能使用且消耗不多，在前期是颇为实用的全体BUFF。3个“マスタリ－”系的被动技能在后期角色等级和装备数值提高后才会越发突显出效果，可配合高级职业的主攻武器选修。

| 技能名称 | 最大Lv | 所需SP | 类型 | 技能作用 | 升级效果 |
|---|---|---|---|---|---|
| 挑发 | 5 | Lv×2 | 技 | 吸引敌方单体倾向于对自身发动攻击 | 效果回合数↑、行动后速度修正↑、TP消耗↑ |
| ウォ－クライ | 5 | Lv×2 | 技 | 提升我方全员的攻击力 | 攻击力增加率↑、效果回合数↑、行动后速度修正↑、TP消耗↑ |
| レイジングスマッシュ | 10 | Lv×1 | 技 | 装备近距离武器时，对敌方单体发动强力一击 | 攻击力修正↑、命中率修正↑、行动后速度修正↑、TP消耗↑ |
| ソ－ドマスタリ－ | 10 | Lv×1 | 被动 | 装备剑时获得攻击力加成 | 攻击力加成↑ |
| アックスマスタリ－ | 10 | Lv×1 | 被动 | 装备斧时获得攻击力加成 | 攻击力加成↑ |
| ランスマスタリ－ | 10 | Lv×1 | 被动 | 装备枪时获得攻击力加成 | 攻击力加成↑ |
| アヴェンジャ－ | 5 | Lv×2 | 被动 | 受到物理伤害时有一定几率发动反击 | 反击率↑ |
| ダブルアタック | 5 | Lv×2 | 被动 | 通常攻击时有一定几率发动二连击 | 发动率↑ |

## パラディン（PL）

中级职业



拥有超高的防御力，如同盾牌一般屹立于前线、守护着全队的圣骑士。防御型技能“カバ－”和“パリィ”在迷宫移动时就能使用，而且可以同时发挥效用，再配合自动防御技“オ－トガ－ド”能成为队伍的守护神。另外值得一提的是“ディフェンダ－”的攻击力降低效果可依靠“ナ－ス”等技能解除，只保留防御力上升BUFF。爆发型技能“シ－ルドバッシュ”的攻击加成倍率很低，主要用于对敌方造成气绝、从而阻止魔法咏唱、舞蹈等行动。主力输出技能“クロススラッシュ”在8级以上时攻击倍率就能突破两倍，而且中后期有不少BOSS都归属于不死、恶魔、妖系，伤害的特效加成尤为显著。

| 技能名称 | 最大Lv | 所需SP | 类型 | 技能作用 | 升级效果 |
|---|---|---|---|---|---|
| ディフェンダ－ | 5 | Lv×2 | 技 | 提升自身的防御力、降低自身的攻击力 | 防御力增加率↑、效果回合数↑、行动后速度修正↑、TP消耗↑、攻击力减少率↑ |
| カバ－ | 5 | Lv×2 | 技 | 对同伴的物理攻击由自身承担 | 保护持续率↑、效果回合数↑、行动后速度修正↑、TP消耗↑ |
| パリィ | 5 | Lv×3 | 技 | 装备近距离武器时，能用武器格挡敌人的攻击 | 格挡持续率↑、效果回合数↑、行动后速度修正↑、TP消耗↑ |
| クロススラッシュ | 10 | Lv×1 | 技 | 装备剑或枪时，对敌方单体造成伤害（对不死、恶魔、妖系敌人更强力） | 攻击力修正↑、命中率修正↑、行动后速度修正↑、TP消耗↑ |
| シ－ルドバッシュ | 5 | Lv×2 | 技 | 装备盾时，对敌方单体造成伤害，并附加气绝效果 | 攻击力修正↑、命中率修正↑、追加效果发生率↑、TP消耗↑ |
| ヒ－ル | 10 | Lv×1 | 魔法 | 回复我方单体的HP | HP回复量↑、回复上限值↑、TP消耗↑ |
| オ－トミニリカバ | 5 | Lv×1 | 被动 | 战斗时每回合自动回复少量HP | HP回复量↑ |
| オ－トガ－ド | 5 | Lv×2 | 被动 | 受到物理攻击时有一定几率自动进行防御 | 自动防御发生率↑ |

## バーサーカー（BE）

中级职业



挥舞双手剑或斧头的狂战士是接近战的专家，拥有效果丰富的攻击技能，相比PL显得攻强于守。“バ－サ－ク”同样可以用“ナ－ス”等技能解除防御力下降效果，只保留提升攻击力的BUFF。爆发型技能中，“オ－ラエリミネイト”并没有攻击力方面的补正，但由于1级就有70%的几率消除敌方的强化效果，而且相比SG的“ディスペル”并不需要咏唱时间，因此在面对强敌时非常实用；“フロストスラッシュ”相比“ジオブレイク”属于中距离攻击，虽然攻击修正稍低一些，但行动后的速度修正更高，而且冻结效果能限制敌方技能的发挥。“アダプテ－ション”能有效提升BE的抗击打能力，“ダ－クオ－ラ”也是推荐习得的技能，可减少10%的能力，令敌人自食恶果。

| 技能名称 | 最大Lv | 所需SP | 类型 | 技能作用 | 升级效果 |
|---|---|---|---|---|---|
| バ－サ－ク | 5 | Lv×2 | 技 | 提升自身的攻击力、降低自身的防御力 | 攻击力增加率↑、效果回合数↑、行动后速度修正↑、TP消耗↑、防御力减少率↑ |
| オ－ラエリミネイト | 10 | Lv×1 | 技 | 装备近距离武器时，对敌方单体造成伤害，并消除其强化效果 | 命中率修正↑、追加效果发生率↑、TP消耗↑ |
| フロストスラッシュ | 10 | Lv×1 | 技 | 装备近距离武器时，对敌方单体造成中距离攻击伤害，并附加冻结效果 | 攻击力修正↑、追加效果发生率↑、行动后速度修正↑、TP消耗↑ |
| ジオブレイク | 10 | Lv×1 | 技 | 装备斧时，对敌方单体造成伤害，并附加石化效果 | 攻击力修正↑、追加效果发生率↑、行动后速度修正↑、TP消耗↑ |
| エンラ－ジブラッド | 5 | Lv×2 | 魔法 | 提升自身的最大HP | 最大HP增幅率↑、咏唱速度↑、效果回合数↑、TP消耗↑ |
| アダプテ－ション | 10 | Lv×1 | 被动 | 提升自身的全属性耐性 | 属性耐性↑ |
| プレパレイション | 5 | Lv×2 | 被动 | 随着自身HP的减少，提升行动速度 | 濒死时行动速度增加率↑ |
| ダ－クオ－ラ | 6 | Lv×3 | 被动 | 受到近距离攻击伤害时，降低对方的能力 | 降低的能力项目增加（DEX→RES→INT→DEF→ATK→AGI） |

## ヴァルキリー（VL）

高级职业



擅长使用盾牌与长枪的战场女武神，既能守护全队，又能在前线稳定地输出，攻防俱佳。由于“インペリアルガ－ド”、“マテリアルガ－ド”、“スペルガ－ド”这3个盾专用技非常实用，而且后两招可以在移动中使用，建议装备单手枪并配上盾牌，这样虽然会损失一些攻击力，但在后期能大幅提升全队的存活能力。中级职业的技能“カバ－”和“オ－トガ－ド”都建议保留，主攻技能可以换成“ダイダロスアタック”，满级时每一击都有1.5倍伤害，多发命中的输出非常可观，配合“绝对攻击”的效果完全不用担心遭受BOSS的反击，不过此招的TP消耗极大，最好借助“オ－トリフレッシュ”以及装备特效进行回复。

| 技能名称 | 最大Lv | 所需SP | 类型 | 技能作用 | 升级效果 |
|---|---|---|---|---|---|
| マテリアルガ－ド | 10 | Lv×1 | 技 | 装备盾时，减轻一次对我方全员的物理伤害 | 伤害减轻率↑、TP消耗↑ |
| スペルガ－ド | 10 | Lv×1 | 技 | 装备盾时，减轻一次对我方全员的魔法伤害 | 伤害减轻率↑、TP消耗↑ |
| ガストスラスト | 10 | Lv×1 | 技 | 装备枪时，对敌方单体造成伤害，并附加沉默效果 | 攻击力修正↑、追加效果发生率↑、行动后速度修正↑、TP消耗↑ |
| ダイダロスアタック | 10 | Lv×1 | 技 | 装备枪时，对敌方全体发动随机3～5次攻击 | 攻击力修正↑、行动后速度修正↑、TP消耗↑ |
| エ－テルストライク | 10 | Lv×1 | 技 | 装备枪时，发动贯通后列的攻击 | 攻击力修正↑、命中率修正↑、TP消耗↑ |
| サ－クルヒ－ル | 10 | Lv×1 | 魔法 | 回复我方全体的HP | HP回复量↑、回复上限值↑、TP消耗↑ |

| 技能名称 | 最大Lv | 所需SP | 类型 | 技能作用 | 升级效果 |
|---|---|---|---|---|---|
| プロテクション | 5 | Lv×2 | 魔法 | 提升我方单体的防御力 | 防御力增加率↑、效果回合数↑、行动后速度修正↑、TP消耗↑ |
| ム－ンカ－テン | 5 | Lv×2 | 魔法 | 提升我方全员的火、水、风、土、雷耐性 | 属性耐性增加率↑、效果回合数↑、行动后速度修正↑、TP消耗↑ |
| オ－トリフレッシュ | 5 | Lv×2 | 被动 | 战斗时每回合自动回复TP | TP回复量↑ |
| 根性 | 5 | Lv×2 | 被动 | 死亡时有一定几率以1点HP存活 | 根性发动率↑ |
| インペリアルガ－ド | 5 | Lv×2 | 被动 | 装备盾且处在前列时，减轻对我方后列的物理伤害 | 物理伤害减轻率↑ |
| 绝对攻击 | 1 | 30 | 被动 | 不会受到敌人的反击 | — |

## 侍（SA）

高级职业



挥动武士刀、凭借华丽的剑法将敌人一刀两断的剑客。PL→SA的路线存活能力较强，BE→SA的路线则拥有顶级的输出能力，装备双手刀配合“トリプルアタック”的三连击伤害效果出众，但身处前线时需要有VL的协助保护。“一刀两断”的伤害很低，升至10级即死率也仅有20%，且只能在杂兵战中发挥效用，不如同样是列攻击的“鬼神乐”来得稳定。“炼狱胧斩り”是强力的爆发型技能，满级时每刀都有1.5倍伤害，但遇到会反击的BOSS时自己也有一定的风险，因此要配合“心眼”的辅助效果。“铠彻し”也是推荐习得的技能，除了本身输出不用考虑敌方耐性外，10级时降低25%防御力的效果也能为同伴创造强攻的绝佳机会。

| 技能名称 | 最大Lv | 所需SP | 类型 | 技能作用 | 升级效果 |
|---|---|---|---|---|---|
| 背水の阵 | 5 | Lv×2 | 技 | 提升自身的会心率、以及被会心率 | 会心发生率↑、行动后速度修正↑、效果回合数↑、TP消耗↑、被会心发生率↑ |
| 峰打ち | 10 | Lv×1 | 技 | 装备刀时，对敌方单体造成伤害，并附加麻痹效果 | 攻击力修正↑、命中率修正↑、追加效果发生率↑、TP消耗↑ |
| 一刀两断 | 10 | Lv×1 | 技 | 装备刀时，从左侧起对敌方一列造成伤害，并附加即死效果 | 攻击力修正↑、行动后速度修正↑、追加效果发生率↑、TP消耗↑ |
| 铠彻し | 10 | Lv×1 | 技 | 装备刀时，无视防御力对敌方单体造成伤害，并附加防御下降效果 | 攻击力修正↑、防御下降值↑、TP消耗↑ |
| 鬼神乐 | 10 | Lv×1 | 技 | 装备刀时，对敌方一列造成伤害 | 攻击力修正↑、行动后速度修正↑、TP消耗↑ |
| 炼狱胧斩り | 10 | Lv×1 | 技 | 装备刀时，对有生命的敌人造成伤害（连续3次攻击） | 攻击力修正↑、行动后速度修正↑、TP消耗↑ |
| 刀の心得 | 10 | Lv×1 | 被动 | 装备刀时获得攻击力加成 | 攻击力加成↑ |
| 心眼 | 5 | Lv×3 | 被动 | 作为敌人的攻击对象时，有一定几率发动格挡反击 | 发动率↑ |
| トリプルアタック | 5 | Lv×2 | 被动 | 通常攻击时有一定几率发动三连击 | 发动率↑ |
| 流水の构え | 5 | Lv×2-1 | 被动 | 对突属性的攻击回避率上升 | 回避率↑ |

## ダ・クロ・ド（DL）

高级职业



浑身缠绕着暗黑斗气、能通过攻击蚕食敌人生命力和技力的黑暗领主。“アトラクト”相当于“挑发”的全体版。5级的“パワ－チャ－ジ”能让下次行动的攻击力提升2.3倍，是展开猛攻的前奏。攻击一列的“ショックスパイラル”弥补了BE在范围杀伤方面的不足。斧专用技“メガトンプレス”比较特殊，能对连续行动的多名敌人造成伤害，一旦行动顺序间夹杂着我方角色或人偶类召唤型单位时招式就会中断，因此需根据行动顺序选择好目标。“ブラッドバイト”与“ソウルバイト”的伤害都很有限，推荐习得后者用于吸收TP保证持续性。“ダ－ククエスト”能根据自身所处的异常状态数量提升伤害，5级情况下每1种异常状态可提升27%，BOSS战前吃道具让自己中毒并沉默，是非常有效的“自残战术”。

| 技能名称 | 最大Lv | 所需SP | 类型 | 技能作用 | 升级效果 |
|---|---|---|---|---|---|
| アトラクト | 5 | Lv×2 | 技 | 吸引敌方全体倾向于对自身发动攻击 | 效果回合数↑、行动后速度修正↑、TP消耗↑ |
| パワ－チャ－ジ | 5 | Lv×2 | 技 | 次回合攻击时，物理伤害倍增 | 攻击力修正↑、行动后速度修正↑、TP消耗↑ |
| ブラッドバイト | 10 | Lv×1 | 技 | 装备近距离武器时，对敌方单体造成伤害，并吸收一定量的HP | 攻击力修正↑、吸收率↑、TP消耗↑ |
| ソウルバイト | 10 | Lv×1 | 技 | 装备近距离武器时，对敌方单体造成伤害，并吸收一定量的TP | 攻击力修正↑、吸收率↑、TP消耗↑ |
| ショックスパイラル | 10 | Lv×1 | 技 | 装备近距离武器时，对敌方一列造成伤害，并附加麻痹效果 | 攻击力修正↑、追加效果发生率↑、TP消耗↑ |
| メガトンプレス | 10 | Lv×1 | 技 | 装备斧时，对敌方单体造成伤害，并对随后行动的敌人也造成伤害 | 攻击力修正↑、连续伤害上限数↑、行动后速度修正↑、TP消耗↑（4级3人、7级4人、9级5人） |
| ライフブリング | 10 | Lv×1 | 魔法 | 吸收敌方一列的HP | 魔法伤害↑、魔法命中↑、TP消耗↑ |
| ブレイブ | 5 | Lv×2 | 魔法 | 提升我方单体的攻击力 | 攻击力增加率↑、效果回合数↑、行动后速度修正↑、TP消耗↑ |
| グラ－ジアキュム | 5 | Lv×2 | 被动 | 受到的伤害能变换为一定量的TP | TP变换量↑ |
| ダ－ククエスト | 5 | Lv×2 | 被动 | 处在异常状态时，提升自身物理伤害 | 伤害量↑ |

## マジックユ・ザ・（MU）

基础职业



能够使用全部属性初级咒文的下级魔法使，也会使用回复系咒文，是队伍中不可或缺的一员。建议初期把5种属性咒文都先各学1级，方便针对敌人的某项弱点展开打击。由于技能等级提升后TP消耗会水涨船高，咏唱时间也会有所延长，因此要根据角色的实际情况合理提升，




并配合回复TP类装备来强化持久战的能力，否则魔法威力再高放不了几次也是白费。“ヒ－ル”在前期也是我方队伍的重要回复手段，注意本作中有“回复上限值”的设定，比如1级的回复上限为100、2级为200，即使角色的基础能力再高也无法突破上限，因此提升回复魔法的等级也很有必要。

| 技能名称 | 最大Lv | 所需SP | 类型 | 技能作用 | 升级效果 |
|---|---|---|---|---|---|
| ファイアボ－ル | 10 | Lv×1 | 魔法 | 对敌方单体造成火属性伤害 | 魔法伤害↑、魔法命中↑、TP消耗↑、咏唱速度↓ |
| アイスエッジ | 10 | Lv×1 | 魔法 | 对敌方单体造成水属性伤害 | 魔法伤害↑、魔法命中↑、TP消耗↑、咏唱速度↓ |
| サンダ－ボルト | 10 | Lv×1 | 魔法 | 对敌方单体造成雷属性伤害 | 魔法伤害↑、魔法命中↑、TP消耗↑、咏唱速度↓ |
| エアカッタ－ | 10 | Lv×1 | 魔法 | 对敌方单体造成风属性伤害 | 魔法伤害↑、魔法命中↑、TP消耗↑、咏唱速度↓ |
| スト－ンハンマ－ | 10 | Lv×1 | 魔法 | 对敌方单体造成土属性伤害 | 魔法伤害↑、魔法命中↑、TP消耗↑、咏唱速度↓ |
| ヒ－ル | 10 | Lv×1 | 魔法 | 回复我方单体的HP | HP回复量↑、回复上限值↑、TP消耗↑ |
| ポイズン | 5 | Lv×2 | 魔法 | 对敌方全体附加中毒效果 | 魔法命中↑、咏唱速度↑、TP消耗↑ |

## ソ-サレス（SO）

中级职业



可以习得全部属性列攻击型咒文的中级法师，魔法的覆盖范围有所扩大，但防御力仍旧脆弱，需放在后列予以保护。同样建议把各属性魔法都先点1级，在平时的杂兵战中提供火力输出。带吸血效果的“ブラッドドレイン”可看做无属性单体攻击魔法，只不过威力比MU的初级咒文略低。作为过渡型职业的SO必须习得“マジックマスタリ-”和“コンセントレイト”，前者用于强化魔法伤害，10级时能提高为1.15倍，而且并不会对TP损耗和咏唱时间有影响；后者则能有效避免咏唱被打断，5级降低50%中断率，可以为以后转职成高级法系职业打下坚实的基础。“オ-トリフレッシュ”同样推荐习得，并辅以装备效果来共同保证TP的回复。

| 技能名称 | 最大Lv | 所需SP | 类型 | 技能作用 | 升级效果 |
|---|---|---|---|---|---|
| ファイアブラスト | 10 | Lv×1 | 魔法 | 对敌方一列造成火属性伤害 | 魔法伤害↑、魔法命中↑、TP消耗↑、咏唱速度↓ |
| アイスストーム | 10 | Lv×1 | 魔法 | 对敌方一列造成水属性伤害 | 魔法伤害↑、魔法命中↑、TP消耗↑、咏唱速度↓ |
| サンダ-チェイン | 10 | Lv×1 | 魔法 | 对敌方一列造成雷属性伤害 | 魔法伤害↑、魔法命中↑、TP消耗↑、咏唱速度↓ |
| エアタ-ビュランス | 10 | Lv×1 | 魔法 | 对敌方一列造成风属性伤害 | 魔法伤害↑、魔法命中↑、TP消耗↑、咏唱速度↓ |
| スト-ンシャワ- | 10 | Lv×1 | 魔法 | 对敌方一列造成土属性伤害 | 魔法伤害↑、魔法命中↑、TP消耗↑、咏唱速度↓ |
| ブラッドドレイン | 10 | Lv×1 | 魔法 | 吸收敌方单体的HP | 魔法伤害↑、魔法命中↑、TP消耗↑、咏唱速度↓ |
| マジックマスタリ- | 10 | Lv×1 | 被动 | 获得魔法攻击力加成 | 魔法攻击力加成↑ |
| オ-トリフレッシュ | 5 | Lv×2 | 被动 | 战斗时每回合自动回复TP | TP回复量↑ |
| コンセントレイト | 5 | Lv×2 | 被动 | 魔法咏唱、歌曲、舞蹈不容易被中断 | 中断率↓ |

## エンチャントレス（EN）

中级职业



能为武器附加五大属性的术士，同时也擅长使用多种异常状态，是队伍中的支援役。“エンチャント”系魔法在移动时就能使用，对于有明显属性弱点的敌人能进一步提高同伴的输出，由于升级只延长持续时间、不提升效果，一般1级就足够用。异常状态方面，冻结、沉默能限制敌方的技能和魔法发动，麻痹、气绝则用于打断行动，同样建议都先点1级。提升全队攻防的“サ-クルブレイブ”和“サ-クルプロテクト”满级时效果皆为1.16倍，同样可在移动中使用，不妨多升几级。如果队伍中没有PR，EN还要担负起回复役的重任，但要注意“ヒ-ルマスタリ-”的加成效果无法超过回复上限，因此要优先提升的反倒是基本职业的“ヒ-ル”技能等级。

| 技能名称 | 最大Lv | 所需SP | 类型 | 技能作用 | 升级效果 |
|---|---|---|---|---|---|
| リタ-ン | 5 | Lv×2 | 魔法 | 从迷宫脱出 | TP消耗↓ |
| ナ-ス | 8 | Lv÷2 | 魔法 | 解除我方单体的异常状态 | 追加所能解除的状态（中毒→麻痹→沉默→冻结→睡眠→石化→迟缓→全能力低下）、TP消耗↑ |
| スタン | 5 | Lv×2 | 魔法 | 对敌方单体附加气绝效果 | 魔法命中↑、行动后速度修正↑、TP消耗↑ |
| フリ-ズ | 5 | Lv×2 | 魔法 | 对敌方全员附加冻结效果 | 魔法命中↑、咏唱速度↑、TP消耗↑ |
| サイレンス | 5 | Lv×2 | 魔法 | 对敌方全员附加沉默效果 | 魔法命中↑、咏唱速度↑、TP消耗↑ |
| パラリシス | 5 | Lv×2 | 魔法 | 对敌方全员附加麻痹效果 | 魔法命中↑、咏唱速度↑、TP消耗↑ |

| 技能名称 | 最大Lv | 所需SP | 类型 | 技能作用 | 升级效果 |
|---|---|---|---|---|---|
| エンチャントファイア | 5 | Lv×2 | 魔法 | 令我方单体的武器附加火属性，并提升火属性魔法的伤害 | 咏唱速度↑、效果回合数↑、行动后速度修正↑、TP消耗↑ |
| エンチャントアイス | 5 | Lv×2 | 魔法 | 令我方单体的武器附加水属性，并提升水属性魔法的伤害 | 咏唱速度↑、效果回合数↑、行动后速度修正↑、TP消耗↑ |
| エンチャントサンダ- | 5 | Lv×2 | 魔法 | 令我方单体的武器附加雷属性，并提升雷属性魔法的伤害 | 咏唱速度↑、效果回合数↑、行动后速度修正↑、TP消耗↑ |
| エンチャントエア- | 5 | Lv×2 | 魔法 | 令我方单体的武器附加风属性，并提升风属性魔法的伤害 | 咏唱速度↑、效果回合数↑、行动后速度修正↑、TP消耗↑ |
| エンチャントア-ス | 5 | Lv×2 | 魔法 | 令我方单体的武器附加土属性，并提升土属性魔法的伤害 | 咏唱速度↑、效果回合数↑、行动后速度修正↑、TP消耗↑ |
| サ-クルブレイブ | 5 | Lv×2 | 魔法 | 提升我方全员的攻击力 | 攻击力增加率↑、效果回合数↑、行动后速度修正↑、TP消耗↑ |
| サ-クルプロテクト | 5 | Lv×2 | 魔法 | 提升我方全员的防御力 | 防御力增加率↑、效果回合数↑、行动后速度修正↑、TP消耗↑ |
| ディバインシ-ルド | 5 | Lv×2 | 魔法 | 令自身受到的物理伤害一定量无效化 | 伤害无效化量↑、TP消耗↑ |
| ヒ-ルマスタリ- | 10 | Lv×1 | 被动 | 回复魔法获得回复量加成 | HP回复量加成↑ |
| オ-トリフレッシュ | 5 | Lv×2 | 被动 | 战斗时每回合自动回复TP | TP回复量↑ |
| アダプテ-ション | 10 | Lv×1 | 被动 | 提升自身的全属性耐性 | 属性耐性↑ |
| ファストキャスト | 5 | Lv×2 | 被动 | 提升自身的咏唱速度 | 咏唱速度↑ |

## プリ-ステス（PR）

中级职业



熟练掌握各种回复型魔法以及迷宫探索辅助魔法的女祭司，是标准的“奶妈”型职业。除了全体回复的“サ-クルヒ-ル”外，基础职业的技能“ヒ-ル”同样可以享受“ヒ-ルマスタリ-”的加成效果。PR也是全体职业中最早能习得复活魔法的一个，建议先学1级，减少前期购买复活道具的昂贵开支。解除异常状态和能力低下效果的“ナ-ス”在8级时就可以打消我方PL、BE等职业发动技能时对自身追加的负面状态。为了确保回复及时到位，加快咏唱速度的“ファストキャスト”和TP自动回复的“オ-トミニフレッシュ”也都要习得。辅助魔法方面，“ライト”可以先点1级，为背包腾出“怀中电灯”占用的位置；“リタ-ン”低级时消耗TP太大，5级TP就只消耗1，后期SP有盈余时再考虑。

| 技能名称 | 最大Lv | 所需SP | 类型 | 技能作用 | 升级效果 |
|---|---|---|---|---|---|
| ライト | 5 | Lv×2 | 魔法 | 在迷宫中照明，令隐藏通路显现 | 效果回合数↑ |
| リタ-ン | 5 | Lv×2 | 魔法 | 从迷宫中脱出 | TP消耗↓ |
| ファイアブラスト（*注） | 10 | Lv×1 | 魔法 | 对敌方一列造成火属性伤害 | 魔法伤害↑、魔法命中↑、TP消耗↑、咏唱速度↓ |
| アイスストーム（*注） | 10 | Lv×1 | 魔法 | 对敌方一列造成水属性伤害 | 魔法伤害↑、魔法命中↑、TP消耗↑、咏唱速度↓ |
| サンダ-チェイン（*注） | 10 | Lv×1 | 魔法 | 对敌方一列造成雷属性伤害 | 魔法伤害↑、魔法命中↑、TP消耗↑、咏唱速度↓ |
| エアタ-ビュランス（*注） | 10 | Lv×1 | 魔法 | 对敌方一列造成风属性伤害 | 魔法伤害↑、魔法命中↑、TP消耗↑、咏唱速度↓ |
| スト-ンシャワ-（*注） | 10 | Lv×1 | 魔法 | 对敌方一列造成土属性伤害 | 魔法伤害↑、魔法命中↑、TP消耗↑、咏唱速度↓ |
| サ-クルヒ-ル | 10 | Lv×1 | 魔法 | 回复我方全体的HP | HP回复量↑、回复上限值↑、TP消耗↑ |
| ナ-ス | 8 | Lv÷2 | 魔法 | 解除我方单体的异常状态 | 追加所能解除的状态（中毒→麻痹→沉默→冻结→睡眠→石化→迟缓→全能力低下）、TP消耗↑ |
| リザレクション | 5 | Lv×2 | 魔法 | 令我方单体从死亡状态回复 | 苏生时HP量↑、咏唱速度↑、TP消耗↑ |
| スロウ | 5 | Lv×2 | 魔法 | 对敌方单体附加迟缓状态 | 魔法命中↑、咏唱速度↑、TP消耗↑ |
| ディバインシ-ルド | 5 | Lv×2 | 魔法 | 令自身受到的物理伤害一定量无效化 | 伤害无效化量↑、TP消耗↑ |
| ヒ-ルマスタリ- | 10 | Lv×1 | 被动 | 回复魔法获得回复量加成 | HP回复量加成↑ |
| オ-トミニリカバ | 5 | Lv×1 | 被动 | 战斗时每回合自动回复少量HP | HP回复量↑ |

| 技能名称 | 最大Lv | 所需SP | 类型 | 技能作用 | 升级效果 |
|---|---|---|---|---|---|
| オートミニフレッシュ | 5 | Lv×1 | 被动 | 战斗时每回合自动回复少量TP | TP回复量↑ |
| ファストキャスト | 5 | Lv×2 | 被动 | 提升自身的咏唱速度 | 咏唱速度↑ |

注：5种属性的列攻击魔法中，只能学习随机的一种。

## ウイッチ（WT）

高级职业



纯法系职业中最高级的女巫，掌握所有属性的上位魔法，包括全体攻击和单体高伤害两类，用于对付数量庞大的杂兵和强敌。建议把先前职业路线上习得的属性魔法全部洗掉，只修习最高级的以节省技能点数。被动技能中加快咏唱的“ファストキャスト”建议升满，装备方面也要带有缩短咏唱时间的效果，而“エコノミ–”能减轻TP消耗，同样是必备特技。牺牲命中率、提高魔法伤害的“ル–ズスピリット”凭借同级的“ニルヴァ–ナ”基本能够抵消，也可以靠同伴的“ナ–ス”技能来消除不利效果。“ソウルドレイン”是为数不多的无属性招式，虽然伤害不算高但TP消耗很少，还能把伤害100%转化成TP，1级足够，可广泛应用于杂兵战中作为回复手段。

| 技能名称 | 最大Lv | 所需SP | 类型 | 技能作用 | 升级效果 |
|---|---|---|---|---|---|
| ル–ズスピリット | 5 | Lv×3 | 技 | 一定时间内以牺牲魔法命中率为代价，提升自身的魔法攻击力 | 魔法攻击力增加率↑、行动后速度修正↑、TP消耗↑、魔法命中减少率↑ |
| インフエルノ | 10 | Lv×1 | 魔法 | 对敌方全员造成火属性大伤害 | 魔法伤害↑、魔法命中↑、TP消耗↑、咏唱速度↓ |
| クリムゾンフレア | 5 | Lv×2 | 魔法 | 对敌方单体造成火属性特大伤害 | 魔法伤害↑、魔法命中↑、TP消耗↑、咏唱速度↓ |
| ダイヤモンドダスト | 10 | Lv×1 | 魔法 | 对敌方全员造成水属性大伤害 | 魔法伤害↑、魔法命中↑、TP消耗↑、咏唱速度↓ |
| コキュ–トス | 5 | Lv×2 | 魔法 | 对敌方单体造成水属性特大伤害 | 魔法伤害↑、魔法命中↑、TP消耗↑、咏唱速度↓ |
| ライトニング | 10 | Lv×1 | 魔法 | 对敌方全员造成雷属性大伤害 | 魔法伤害↑、魔法命中↑、TP消耗↑、咏唱速度↓ |
| ミュ–オンプラズマ | 5 | Lv×2 | 魔法 | 对敌方单体造成雷属性特大伤害 | 魔法伤害↑、魔法命中↑、TP消耗↑、咏唱速度↓ |
| トルネ–ド | 10 | Lv×1 | 魔法 | 对敌方全员造成风属性大伤害 | 魔法伤害↑、魔法命中↑、TP消耗↑、咏唱速度↓ |
| テンペスト | 5 | Lv×2 | 魔法 | 对敌方单体造成风属性特大伤害 | 魔法伤害↑、魔法命中↑、TP消耗↑、咏唱速度↓ |
| メテオ | 10 | Lv×1 | 魔法 | 对敌方全员造成土属性大伤害 | 魔法伤害↑、魔法命中↑、TP消耗↑、咏唱速度↓ |
| ガイアクラッシュ | 5 | Lv×2 | 魔法 | 对敌方单体造成土属性特大伤害 | 魔法伤害↑、魔法命中↑、TP消耗↑、咏唱速度↓ |
| ソウルドレイン | 10 | Lv×1 | 魔法 | 对敌方单体造成无属性伤害，并吸收TP | 魔法伤害↑、魔法命中↑、TP消耗↑、咏唱速度↓ |
| スロウ | 5 | Lv×2 | 魔法 | 对敌方单体附加迟缓状态 | 魔法命中↑、咏唱速度↑、TP消耗↑ |
| ファストキャスト | 5 | Lv×2 | 被动 | 提升自身的咏唱速度 | 咏唱速度↑ |
| エコノミ– | 5 | Lv×2 | 被动 | 在战斗中使用技能所消耗的TP减轻 | TP消耗减轻率↑ |
| ニルヴァ–ナ | 5 | Lv×2-1 | 被动 | 提升魔法命中率 | 魔法命中率↑ |




## マジカルプリンセス（MP）

高级职业



凭借魔法华丽变身的魔法少女，以剑配合法术作战，是大器晚成型职业。SO→MP路线倾向于HP和INT成长，更偏向法系；EN→MP路线则在其他5项数值方面更高，倾向于物理系，如何取舍取决于玩家对本职业的定位需求。5级的“マジカルチェンジ”可以将自身全部能力提升1.4倍，是必须习得的技能，不过TP消耗量也非常惊人。攻击招式推荐“マジカルスパ–ク”，满级时威力可突破2倍；而相比“マジカルスラッシュ”，“レインボ–フラッシュ”的TP消耗更少、威力更大，更适合用于范围攻击。如果需要为其他同伴承担物理攻击，建议学习“イリュ–ジョン”，满级时能放出5个幻影，有效吸引火力。“アクセラレ–タ–”的加速效果虽然只有2回合，但在BOSS战中至关重要，和“マジカルバリア”都至少学1级留用。



| 技能名称 | 最大Lv | 所需SP | 类型 | 技能作用 | 升级效果 |
|---|---|---|---|---|---|
| カバ– | 5 | Lv×2 | 技 | 对同伴的物理攻击由自身承担 | 保护持续率↑、效果回合数↑、行动后速度修正↑、TP消耗↑ |
| マジカルバリア | 10 | Lv×1 | 技 | 减轻一次对我方全员的魔法伤害 | 伤害减轻率↑、效果回合数↑、行动后速度修正↑、TP消耗↑ |
| マジカルチエンジ | 5 | Lv×3 | 技 | 提升自身的能力 | 能力上升值↑、效果回合数↑、TP消耗↑ |
| マジカルスラッシュ | 10 | Lv×1 | 技 | 装备剑时，对敌方全体发动攻击 | 攻击力修正↑、行动后速度修正↑、TP消耗↑ |
| マジカルスパ–ク | 10 | Lv×1 | 技 | 装备近距离武器时，对敌方单体发动强力雷击 | 攻击力修正↑、命中率修正↑、行动后速度修正↑、TP消耗↑ |
| レインボ–フラッシュ | 10 | Lv×1 | 魔法 | 对敌方一列造成无属性伤害 | 魔法伤害↑、魔法命中↑、TP消耗↑、咏唱速度↓ |
| アクセラレ–タ– | 5 | Lv×2 | 魔法 | 提升我方单体的行动速度 | 行动速度增加率↑、行动后速度修正↑、咏唱速度↑、TP消耗↑ |
| イリュ–ジョン | 5 | Lv×2 | 魔法 | 制作出自身的幻影，回避敌方的攻击 | 幻影数↑、效果回合数↑、TP消耗↑ |
| ソ–ドマスタリ– | 10 | Lv×1 | 被动 | 装备剑时获得攻击力加成 | 攻击力加成↑ |
| ダブルアタック | 5 | Lv×2 | 被动 | 通常攻击时有一定几率发动二连击 | 发动率↑ |
| 根性 | 5 | Lv×2 | 被动 | 死亡时有一定几率以1点HP存活 | 根性发动率↑ |

## セ・ジ（SG）

高级职业



能提高我方全员作战能力的贤者，也可熟练运用各种异常状态限制敌人。EN→SG路线在可选的异常状态、能为队友追加的BUFF方面都会进一步扩充，PR→SG路线的定位则是回复、辅助兼修。SG相比前作受到了削弱，异常状态系魔法的目标都由“全体”缩减为“一列”，必须配合EN的技能才能彻底发挥异常状态的多样性。3种提升物理耐性的“プロテクト”系技能，以及提高魔防的“サンベ–ル”都可以在移动时使用，非常有效。“ディスペル”能打消敌人的BUFF、分身等效果，中后期必须习得。SG专用的无属性魔法“プリズムド–ン”威力极强且带有贯通效果，可以提供不俗的火力输出。“エサルバドン”建议至少升到3级以上，能有效降低自身行动受限的可能性。

| 技能名称 | 最大Lv | 所需SP | 类型 | 技能作用 | 升级效果 |
|---|---|---|---|---|---|
| アイデンティファイ | 5 | Lv×2 | 技 | 识别未鉴定的道具 | 识别成功率↑、TP消耗↑ |

| 技能名称 | 最大Lv | 所需 SP | 类型 | 技能作用 | 升级效果 |
|---|---|---|---|---|---|
| バイブルブロウ | 10 | Lv×1 | 技 | 装备魔道书时，对敌方单体发动打击攻击（伤害受RES影响），并附加冻结和沉默效果 | 攻击力修正↑、追加效果发生率↑、TP消耗↑ |
| プリズムドーン | 10 | Lv×1 | 魔法 | 用魔力攻击敌方，能贯通到后列造成伤害 | 魔法伤害↑、魔法命中↑、TP消耗↑、咏唱速度↓ |
| テラー | 5 | Lv×2 | 魔法 | 对敌方一列附加气绝效果 | 魔法命中↑、行动后速度修正↑、TP消耗↑ |
| スリープ | 5 | Lv×2 | 魔法 | 对敌方一列附加睡眠效果 | 魔法命中↑、咏唱速度↑、TP消耗↑ |
| デス | 5 | Lv×2 | 魔法 | 对敌方单体附加即死效果 | 魔法命中↑、咏唱速度↑、TP消耗↑ |
| ペトリファクション | 5 | Lv×2 | 魔法 | 对敌方一列附加石化效果 | 魔法命中↑、咏唱速度↑、TP消耗↑ |
| ディスペル | 5 | Lv×2-1 | 魔法 | 消除敌方全员的强化效果 | 魔法命中↑、咏唱速度↑、TP消耗↑ |
| スタブプロテクト | 5 | Lv×2-1 | 魔法 | 提升我方单体对突攻击的耐性 | 咏唱速度↑、耐性值↑、效果回合数↑、行动后速度修正↑、TP消耗↑ |
| カットプロテクト | 5 | Lv×2-1 | 魔法 | 提升我方单体对斩攻击的耐性 | 咏唱速度↑、耐性值↑、效果回合数↑、行动后速度修正↑、TP消耗↑ |
| ブロウプロテクト | 5 | Lv×2-1 | 魔法 | 提升我方单体对殴攻击的耐性 | 咏唱速度↑、耐性值↑、效果回合数↑、行动后速度修正↑、TP消耗↑ |
| アンプリケイション | 10 | Lv×1 | 魔法 | 提升我方单体的最大HP | 最大HP增幅率↑、行动后速度修正↑、效果回合数↑、咏唱速度↑、TP消耗↑ |
| サンベール | 5 | Lv×2 | 魔法 | 提升我方全员的魔法防御力 | 魔法防御力增加率↑、效果回合数↑、行动后速度修正↑、TP消耗↑ |
| アクセラレーター | 5 | Lv×2 | 魔法 | 提升我方单体的行动速度 | 行动速度增加率↑、行动后速度修正↑、咏唱速度↑、TP消耗↑ |
| エサルバドン | 5 | Lv×2-1 | 被动 | 轮到自身行动时，自动解除异常状态 | 追加所能解除的状态（中毒→麻痹→沉默→冻结→睡眠） |
| エコノミー | 5 | Lv×2 | 被动 | 在战斗中使用技能所消耗的TP减轻 | TP消耗减轻率↑ |

## ビショップ（BS）

高级职业



主教是回复方面的专家，提高队伍存活率的有效保障。经由PR转职而来的BS可以继承“ヒールマスタリー”和“ファストキャスト”的辅助效果以及复活魔法。通常战斗中“サークルヒール”就已经够用，“フルヒール”在后期才会显示出重要性，之前建议先把SP用在“サークルナース”上并尽快升满，让队伍能保持健康的状态作战。提升全队魔法耐性的“ムーンカーテン”同样建议升满，“インシュランス”则至少点1级，免得突发意外导致阵型和节奏被打乱。装备棍的BS虽然不用指望在物理攻击方面有多大作为，但可以学1级“ジャスティス”专门用来降低敌人10%的防御力。“シャインクルス”是非常强力的无属性魔法，等级提升后能弥补命中率的缺陷，不过TP消耗也会进一步加剧。

| 技能名称 | 最大Lv | 所需SP | 类型 | 技能作用 | 升级效果 |
|---|---|---|---|---|---|
| ホーリージャッジ | 10 | Lv×1 | 技 | 装备棍时，发动强力的打击攻击 | 攻击倍率↑、命中率修正↑、TP消耗↑ |
| ジャスティス | 10 | Lv×1 | 技 | 装备棍时，攻击敌方并降低其防御力 | 攻击力修正↑、行动后速度修正↑、TP消耗↑ |
| シャインクルス | 10 | Lv×1 | 魔法 | 对敌方全员造成无属性伤害（对不死、恶魔、妖系敌人更强力） | 魔法伤害↑、魔法命中↑、TP消耗↑ |
| フルヒール | 5 | Lv×2 | 魔法 | 回复我方单体的全部HP | TP消耗↓、咏唱速度↑ |
| サークルナース | 8 | Lv×1 | 魔法 | 解除我方全体的异常状态 | 追加所能解除的状态（中毒→麻痹→沉默→冻结→睡眠→石化→迟缓→全能力低下）、TP消耗↑ |
| ムーンカーテン | 5 | Lv×2 | 魔法 | 提升我方全员的火、水、风、土、雷耐性 | 属性耐性增加率↑、效果回合数↑、行动后速度修正↑、TP消耗↑ |
| インシュランス | 5 | Lv×2 | 魔法 | 自身死亡时自动复活1次 | 苏生时HP量↑、效果回合数↑、咏唱速度↑、TP消耗↑ |
| メイスマスタリー | 10 | Lv×1 | 被动 | 装备棍时获得攻击力加成 | 攻击力加成↑ |
| ダブルアタック | 5 | Lv×2 | 被动 | 通常攻击时有一定几率发动二连击 | 发动率↑ |

## スピエラー（SP）

基础职业



2代新增的欺诈师，大多数技能都受到运气的影响，在队伍中发挥的作用不太稳定。随地捡宝的“プレゼントフォーミー”不妨先学1级，虽然不能抱有过高期待，但捡到“携带非常口”之类的道具就算赚到了。“ウェポンマスタリー”相比其他职业的“マスタリー”系技能加成效果稍低一些，不过泛用性更强。惟一的一招攻击技能“デンジャーシュート”属于投掷型，在满级时攻击力能提升1.4倍，不过命中次数随机性较大，且TP消耗量较多，初期并不能发挥威力。“ルーレットサカース”的效果为随机对我方全体或敌方全体附加中毒、沉默、麻痹、冻结、迟缓中任意一种异常状态，只要不是100%耐性就必定能命中，但依旧是随机性过大的特点限制了使用率。



| 技能名称 | 最大Lv | 所需 SP | 类型 | 技能作用 | 升级效果 |
|---|---|---|---|---|---|
| フリートネスフット | 10 | Lv×1 | 技 | 提升自身的行动速度 | 行动速度增加率↑、效果回合数↑、TP消耗↑ |
| ルーレットサカース | 1 | 10 | 技 | 转动魔法轮盘，不确定会发生什么效果 | — |
| コーヒーブレイク | 5 | Lv×2-1 | 技 | 休息回复自身的HP，并提起干劲 | HP回复量↑、TP消耗↑ |
| デンジャーシュート | 10 | Lv×1 | 技 | 装备近距离武器时，对敌方全体随机发动0～4次攻击 | 攻击力修正↑、行动后速度修正↑、TP消耗↑ |
| ウエポンマスタリー | 10 | Lv×1 | 被动 | 装备所有武器都能获得攻击力加成 | 攻击力加成↑ |
| プレゼントフォーミー | 5 | Lv×2-1 | 被动 | 在迷宫中移动时有一定几率捡到道具 | 捡到优质道具的几率↑ |

## ドールマスター（DM）

中级职业



给人偶注入生命，令其展开各种行动的人偶师。战斗中召唤人偶后会在行动顺序栏中出现，具体行动根据招式而定，无论攻击型还是回复型，都会根据等级的提升延长人偶的在场时间。“オラクルス”的等级提高后并不会提升麻痹几率，因此学1级限制敌人足矣，攻击技推荐威力更高的“スパルタン”。注意人偶最多只能召唤1个，后召唤的会自动顶替先召唤的（高级职业SS的技能可以增加同场人偶数）。如果人偶师受到伤害，人偶也有一定几率消失。人偶在召唤出来后的具体能力是依存于人偶师的，即如果人偶师处在BUFF效果下，召唤出的人偶也会更强。“ドールマスタリー”则直接对人偶的技能效果提供加成，属于必学的技能。

| 技能名称 | 最大Lv | 所需 SP | 类型 | 技能作用 | 升级效果 |
|---|---|---|---|---|---|
| スパルタン | 10 | Lv×1 | 被动 | 召唤人偶展开近距离攻击 | 攻击力修正↑、效果回合数↑、行动后速度修正↑、TP消耗↑ |
| オラクルス | 10 | Lv×1 | 被动 | 召唤人偶展开中距离攻击，并附加麻痹效果 | 攻击力修正↑、效果回合数↑、TP消耗↑ |
| カタリーナ | 5 | Lv×2 | 被动 | 召唤人偶对我方进行回复 | HP回复量↑、效果回合数↑、TP消耗↑ |
| ドールマスタリー | 10 | Lv×1 | 被动 | 人偶技能获得加成 | 人偶技能加成↑ |
| オートミニフレッシュ | 5 | Lv×1 | 被动 | 战斗时每回合自动回复少量TP | TP回复量↑ |

## トリックスター (TS)

中级职业



骗术师同样是很依赖运气的职业，相比欺诈师有过之而无不及。“マジックボックス”的随机效果非常多，既有回复我方全体HP/TP、获得金钱增加、降低敌方命中率等良性效果，也有自己立刻死亡、随机单位受到爆炸、制裁之光的伤害等负面效果。使用5级“ハイリスク＆リターン”攻击力可强化为1.35倍，防御力则会弱化至0.75倍，因此最好学习“うそぶき”来提升自身的安全系数。“チェックメイト”升至10级后即死率为25%，对付一些防御力超高或喜欢逃跑的杂兵颇为有效。“サプライズフィスト”升至10级时气绝率高达70%，但由于招式的命中率固定为50%，所以能否发挥效力还是得看运气。

| 技能名称 | 最大Lv | 所需SP | 类型 | 技能作用 | 升级效果 |
|---|---|---|---|---|---|
| マジックボックス | 1 | 10 | 技 | 开启魔法箱，不确定会发生什么效果 | — |
| ハイリスク＆リターン | 5 | Lv×2 | 技 | 提升自身的攻击力，降低自身的防御力 | 攻击力增加率↑、效果回合数↑、行动后速度修正↑、TP消耗↑、防御力减少率↑ |
| チェックメイト | 10 | Lv×1 | 技 | 装备近距离武器时，对敌方单体造成伤害，并附加即死效果 | 攻击力修正↑、追加效果发生率↑、TP消耗↑ |
| サプライズフィスト | 10 | Lv×1 | 技 | 50%几率对敌方全员造成无属性伤害，并附加气绝效果 | 攻击力修正↑、追加效果发生率↑、TP消耗↑ |
| オートミニリカバ | 5 | Lv×1 | 被动 | 战斗时每回合自动回复少量HP | HP回复量↑ |
| うそぶき | 5 | Lv×3 | 被动 | 有一定几率令物理伤害无效化 | 发动率↑ |

## ソウルサモナー (SS)

高级职业



召唤师是人偶师的强化版，除了人偶系招式更丰富外，专有技能“ダブルパペット”允许场上同时存在2个人偶，实用性也成倍增加。“メルセダリオン”为随机攻击2～5次，满级时攻击力1.38倍，能够提供不俗的火力输出。“ミュージイ”无需咏唱时间，即使在魔法封印区域也可以顺利发动，不过咒文的属性随机是其惟一的缺点。“ソウルイーター”为无属性魔法且威力极高，即死率固定为12%，注意其只能用于攻击“有灵魂”的目标，对于一些非生命体就无法发挥效用了。“ソウルスィール”能让封印书对人偶也产生效果，5级时还原率25%，不过所需SP较多，建议和DM的“ドールマスタリー”配合升级，同步强化人偶的作战能力。

| 技能名称 | 最大Lv | 所需SP | 类型 | 技能作用 | 升级效果 |
|---|---|---|---|---|---|
| メルセダリオン | 10 | Lv×1 | 技 | 召唤人偶对敌方全员展开随机远距离攻击 | 攻击力修正↑、效果回合数↑、TP消耗↑ |
| ペルデュラボー | 7 | Lv×1 | 技 | 召唤人偶解除我方两人的异常状态 | 追加所能解除的状态（中毒→麻痹→沉默→冻结→睡眠→石化→迟缓）、TP消耗↑ |
| ミュージイ | 5 | Lv×3 | 技 | 召唤人偶发动无需咏唱的单体攻击魔法 | 魔法伤害↑、魔法命中↑、行动后速度修正↑、TP消耗↑ |
| ソウルイーター | 10 | Lv×1 | 魔法 | 对有灵魂的敌方单体造成大伤害，并附加即死效果 | 魔法伤害↑、魔法命中↑、TP消耗↑、咏唱速度↓ |
| ディバインシールド | 5 | Lv×1 | 魔法 | 自身受到的物理伤害一定量无效化 | 伤害无效化量↑、TP消耗↑ |
| アダプテーション | 10 | Lv×1 | 被动 | 提升自身的全属性耐性 | 属性耐性↑ |
| ダブルパペット | 5 | Lv×2 | 被动 | 可以同时操作2个人偶 | 行动速度↑ |
| ソウルスィール | 5 | Lv×3 | 被动 | 装备封印书时，用封印书的能力提升人偶的威力 | 封印书能力还原率↑ |

## パピヨン (PA)

高级职业



职业的名字“Papillon”在法语中是“花蝶”之意，该职业擅长使用扇子，掌握不少有趣的技能。“マテリアライズ”能把HP低于1/5的杂兵变成食材，满级时成功率80%，不过目标魔物不会累计到封印数，也无法获得战利品和金钱。“ローゼスクイーン”本身为无属性，10级的攻击力接近1.9倍，且中毒率80%，是当仁不让的主力技。“グレイスフルローズ”在命中敌人后，同伴紧接着展开追击时伤害能够得到提升，“优雅なる舞”则是自身安全的保障，都建议学习。DM→PA路线的辅助能力稍强，且TP回复可以得到保证，但人偶发挥的效用远远不及召唤师，更推荐TS→PA路线，提供输出的同时，配合“うそぶき”技来提高自身的安全性。

| 技能名称 | 最大Lv | 所需SP | 类型 | 技能作用 | 升级效果 |
|---|---|---|---|---|---|
| マテリアライズ | 5 | Lv×2-1 | 技 | 把HP较少的敌方单体变成食物，对部分敌人无效 | 变换成功率↑、TP消耗↑ |
| ローゼスクイーン | 10 | Lv×1 | 技 | 用蔷薇之岚对敌方全体造成伤害，并附加中毒效果 | 攻击力修正↑、追加效果发生率↑、行动后速度修正↑、TP消耗↑ |
| ティンカースカッシュ | 10 | Lv×1 | 技 | 装备扇时，对敌方单体造成伤害，并令其行动顺序延后 | 攻击力修正↑、追加效果发生率↑、TP消耗↑ |
| グレイスフルローズ | 1 | Lv×10 | 技 | 装备扇时，对敌方单体造成远距离攻击伤害，并令后续伤害增加 | — |
| リミットフィールド | 5 | Lv×2 | 魔法 | 制造减少伤害的力场，对敌我双方全体有效（但部分技能无效） | 伤害减少力场力↑、TP消耗↑ |
| イリュージョン | 5 | Lv×2 | 魔法 | 制作出自身的幻影，回避敌方的攻击 | 幻影数↑、效果回合数↑、TP消耗↑ |
| インシュランス | 5 | Lv×2 | 魔法 | 自身死亡时自动复活1次 | 苏生时HP量↑、效果回合数↑、咏唱速度↑、TP消耗↑ |
| ファンマスタリー | 10 | Lv×1 | 被动 | 装备扇时获得攻击力加成 | 攻击力加成↑ |
| ダブルアタック | 5 | Lv×2 | 被动 | 通常攻击时有一定几率发动二连击 | 发动率↑ |
| エサルハドン | 5 | Lv×2-1 | 被动 | 轮到自身行动时，自动解除异常状态 | 追加所能解除的状态（中毒→麻痹→沉默→冻结→睡眠） |
| 优雅なる舞 | 1 | Lv×20 | 被动 | 战斗中受到的初次伤害无效化（对异常状态无效） | — |

## ジョーカー (JO)

高级职业



因嗜血而徘徊于战场的死神，献上自己的血液化身为破坏者之姿态，带给敌人无尽的恐惧感。“ショウタイム”的随机效果堪称一把双刃剑，诸如敌我双方随机一人即死，全体HP、TP减半，我方金钱掉落10%等危险效果让人对其敬而远之，即使配上“トリプルジョーカー”技能也还是得拼运气。攻击技中威力最大的是“マッドザッパー”，满级时能达到2倍，且有45%的迟缓几率，配合贯通效果非常实用。“切り札”在5级时DEF→ATK的转换率为150%，持有盾牌以及强力防具的前提下可以大幅提升攻击威力，再发动SP的“デンジャーシュート”足以让JO成为队伍中的强力攻击手，但是DEF降为0的阶段需要有技能“うそぶき”以及其他同伴的保护。



| 技能名称 | 最大Lv | 所需 SP | 类型 | 技能作用 | 升级效果 |
|---|---|---|---|---|---|
| ショウタイム | 1 | Lv×20 | 技 | 从自己的影子中飞出某物，不确定会发生什么效果 | — |
| 切り札 | 5 | Lv×2 | 技 | 将防御力转换为攻击力，防御力降为 0 | 防御力变换率↑、TP 消耗↑ |
| マッドザッパ－ | 10 | Lv×1 | 技 | 装备近距离武器时，发动贯通后列的攻击，并附加迟缓效果 | 攻击力修正↑、追加效果发生率↑、命中率修正↑、TP 消耗↑ |
| ライフブリンガ－ | 5 | Lv×2 | 技 | 装备近距离武器时，对敌方单体造成伤害，并吸收一定量的 HP | 攻击力修正↑、吸收率↑、TP 消耗↑ |
| アックスマスタリ－ | 10 | Lv×1 | 被动 | 装备斧时获得攻击力加成 | 攻击力加成↑ |
| アヴェンジャ－ | 5 | Lv×2 | 被动 | 受到物理伤害时有一定几率发动反击 | 反击率↑ |
| マ－ダ－ | 5 | Lv×2 | 被动 | 发生会心攻击时，有一定几率附加即死效果 | 发动率↑ |
| トリプルジョ－カ－ | 1 | Lv×20 | 被动 | 使用“效果不确定”类技能时，发生对我方有利效果的几率提高 | — |

基础职业

## メイド (MA)



不会任何攻击型技能的女仆是队伍中的辅助役，用“应急手当”和“料理”可以 0 消耗替同伴进行回复，而且这两招都受到“メイドマスタリ－”的加成影响，虽然低级时回复量寥寥，但等级提升后效果显著，而且没有回复上限值的限制，可以成为前期队伍的主力回复技。“扫除”在前期没有太大的学习必要，后期可配合其他高级职业的技能适当升级。由于 MA 的技能全部不需要消耗 TP，因此可以在战斗中果断用“献身”把 TP 送给以 TP 耗费较大的同伴，1 级的 100% 转换率足够。“奉仕の心”是延长队伍在迷宫中探索时间的有效保障，即使在战斗中逃跑也可以发动效果，非常实用，推荐尽早升到满级。

| 技能名称 | 最大Lv | 所需 SP | 类型 | 技能作用 | 升级效果 |
|---|---|---|---|---|---|
| 应急手当 | 5 | Lv×2 | 技 | 回复我方单体的 HP | HP 回复量↑ |
| 料理 | 5 | Lv×2 | 技 | 回复我方单体的 TP | TP 回复量↑ |
| 献身 | 5 | Lv×2-1 | 技 | 将自身的全部 TP 转给目标 | TP 转换增幅率↑ |
| 扫除 | 5 | Lv×2-1 | 技 | 对周围进行扫除，提升自身的行动速度 | 行动速度增加率↑、效果回合数↑ |
| 子守歌 | 5 | Lv×2-1 | 魔法 | 对敌方单体附加睡眠效果 | 魔法命中↑、咏唱速度↑ |
| メイド マスタリ－ | 10 | Lv×1 | 被动 | 女仆技能获得加成 | 女仆技能加成↑ |
| 奉仕の心 | 5 | Lv×2 | 被动 | 战斗结束后，回复我方全员的 HP・TP | HP・TP 回复量↑ |

中级职业

## バ－ド (BD)



用甜美的歌声鼓舞全队的歌者，虽然战斗力有限，但能够为队伍提供持续的 BUFF 和回复效果。作为辅助型职业，“ソングマスタリ－”无疑是必须习得的技能。战斗时可根据需要，选择“精灵赞辞ファンタジア”或“神圣礼拜ヒムヌス”提升全队的魔攻或魔防，满级效果皆为 1.15 倍。“充实キャロル”和“至福コラ－ル”的回复效果为固定值，与角色的最大 HP/TP 量无关，能源源不断地为全队提供稳定持久的回复。“经验促进ピ－アン”在战斗结束前发动即可，满级能增加 25% 的经验收益。注意歌曲跟魔法一样都需要咏唱时间，咏唱中或发动后一旦被打断就得重新选择，而且在魔法封印区域同样不能使用。



| 技能名称 | 最大Lv | 所需 SP | 类型 | 技能作用 | 升级效果 |
|---|---|---|---|---|---|
| 精灵赞辞ファンタジア | 10 | Lv×1 | 魔法 | 演奏中提升我方全员的魔法攻击力 | 魔法攻击力增加率↑、咏唱速度↑ |
| 神圣礼拜ヒムヌス | 10 | Lv×1 | 魔法 | 演奏中提升我方全员的魔法防御力 | 魔法防御力增加率↑、咏唱速度↑ |
| 充实キャロル | 10 | Lv×1 | 魔法 | 演奏中徐徐回复我方全员的 HP | HP 回复量↑、咏唱速度↑ |
| 至福コラ－ル | 10 | Lv×1 | 魔法 | 演奏中徐徐回复我方全员的 TP | TP 回复量↑、咏唱速度↑ |
| 经验促进ピ－アン | 10 | Lv×1 | 魔法 | 演奏中提升我方全员获得的经验值 | 获得经验值增加量↑、咏唱速度↑ |
| ソングマスタリ－ | 10 | Lv×1 | 被动 | 歌者技能获得加成 | 歌者技能加成↑ |

中级职业

## ダンサ－ (DN)



凭借魅惑的舞姿干扰敌人的舞者，与同为辅助型职业的歌者不同，技能的效果都是持续弱化敌人。在满级的前提下，各舞蹈技能的效果如下：“魅了のワルツ”降低攻击力 16%；“暗黒のタンゴ”降低命中率 13%；“重力のポルカ”降低回避率 23%；“诱惑のサンバ”降低防御力 23%。随着“ダンスマスタリ－”等级的提升，舞蹈的效果也会得到进一步加强。其中最实用的是诱惑桑巴，对敌方的物理防御、魔法防御都有影响，以舞者的行动速度往往可以开场就翩翩起舞。舞蹈相比魔法、歌曲的最大优点是不需要咏唱时间，即刻发动，而且不会受到魔法封印区域的限制，不过发动后还是有被打断的可能。

| 技能名称 | 最大Lv | 所需 SP | 类型 | 技能作用 | 升级效果 |
|---|---|---|---|---|---|
| 魅了のワルツ | 10 | Lv×1 | 技 | 舞蹈中降低敌方全员的攻击力 | 攻击力减少率↑ |
| 暗黒のタンゴ | 10 | Lv×1 | 技 | 舞蹈中降低敌方全员的命中率 | 命中减少率↑ |
| 重力のポルカ | 10 | Lv×1 | 技 | 舞蹈中降低敌方全员的回避率 | 回避减少率↑ |
| 诱惑のサンバ | 10 | Lv×1 | 技 | 舞蹈中降低敌方全员的防御力 | 防御减少率↑ |
| ダンスマスタリ－ | 10 | Lv×1 | 被动 | 舞者技能获得加成 | 舞者技能加成↑ |

高级职业

## ディ・ヴァ (DI)



歌声响彻银河、带给听众爱与勇气的歌姬，是歌者的完全形态。新增的歌曲同样能受到 BD 的技能“ソングマスタリ－”的加成效果，而“コンセントレイト”、“セルフセッション”和“早口”也都是必备的，尤其能同时演奏的技能至少要先学 1 级。DI 本身的速度就很快，配合“疾风迅雷マ－チ”满级时提升 15% 的效果能加快我方全队的进攻节奏，“会心集中プレリュ－ド”的满级效果同样为 15%，在需要借助会心攻击打断对方咏唱的战斗中能充分发挥。“パニックボイス”是本职业路线上惟一一招攻击技，作为无属性魔法伤害稍逊于 WT，气绝几率固定为 35% 但要消耗不少 TP，建议只点 1 级，更多 SP 还是留给辅助型技能。

| 技能名称 | 最大Lv | 所需SP | 类型 | 技能作用 | 升级效果 |
|---|---|---|---|---|---|
| パニックボイス | 10 | Lv×1 | 魔法 | 对敌方全员造成无属性伤害，并附加气绝效果 | 魔法伤害↑、魔法命中↑、TP 消耗↑、咏唱速度↓ |
| 连击必倒ロンド | 10 | Lv×1 | 魔法 | 演奏中提升我方全员的复数攻击几率（*注） | 复数攻击发生率↑、咏唱速度↑ |
| 会心集中プレリュ－ド | 10 | Lv×1 | 魔法 | 演奏中提升我方全员的会心率 | 会心发生率↑、咏唱速度↑ |
| 信仰速读レクイエム | 10 | Lv×1 | 魔法 | 演奏中提升我方全员的魔法咏唱速度 | 咏唱速度加速率↑、咏唱速度↑ |
| 疾风迅雷マ－チ | 10 | Lv×1 | 魔法 | 演奏中提升我方全员的行动速度 | 行动速度增加率↑、咏唱速度↑ |
| オ－トリカバリ | 10 | Lv×2 | 被动 | 战斗时每回合自动回复 HP | HP 回复量↑ |

| 技能名称 | 最大Lv | 所需SP | 类型 | 技能作用 | 升级效果 |
|---|---|---|---|---|---|
| コンセントレイト | 5 | Lv×2 | 被动 | 魔法咏唱、歌曲、舞蹈不容易被中断 | 中断率↓ |
| セルフセッション | 5 | Lv×2 | 被动 | 可以同时演奏 2 首歌曲 | 行动速度↑ |
| 早口 | 10 | Lv×1 | 被动 | 歌曲的咏唱速度加快 | 歌曲咏唱速度↑ |

注：效果为提升“ダブルアタック”、“トリプルアタック”等连击技能的发动几率，并不是增加多段攻击技能的命中次数。

## ミストレス（MI）

高级职业



经过努力工作终于从女仆成为了女主人，性格有些S倾向，喜欢用鞭子责罚对手。MI与中级职业的辅助定位有较大区别，可以一边唱歌/跳舞，一边展开攻势，“打ち落とし”技能也能降低持续效果被远程攻击打断的几率。BD→MI路线的行动速度更快，且魔法效果更强；DN→MI路线的物理攻防更高，TP也相对充足。攻击招式中“ハードウイッピング”的伤害会从左到右逐渐减少，“エキサイトラヴ”的连击次数则不够稳定，推荐用威力更高且带异常状态的“绝对服从折槛击”作为主力输出技。“天国と地狱”替敌人回复的HP其实很少，只有20～30可以忽略不计，只不过等级提升后咏唱速度也会延长。

| 技能名称 | 最大Lv | 所需SP | 类型 | 技能作用 | 升级效果 |
|---|---|---|---|---|---|
| 挑发 | 5 | Lv×2 | 技 | 吸引敌方单体倾向于对自身发动攻击 | 效果回合数↑、行动后速度修正↑、TP 消耗↑ |
| ウォ－クライ | 5 | Lv×2 | 技 | 提升我方全员的攻击力 | 攻击力增加率↑、效果回合数↑、行动后速度修正↑、TP 消耗↑ |
| ハ－ドウイッピング | 10 | Lv×1 | 技 | 装备鞭时，在中距离从左侧起对敌方一列造成伤害 | 攻击力修正↑、行动后速度修正↑、TP 消耗↑ |
| エキサイトラヴ | 5 | Lv×2 | 技 | 装备鞭时，在中距离对敌方单体发动随机 1～5 次攻击 | 攻击力修正↑、行动后速度修正↑、TP 消耗↑ |
| 绝对服从折槛击 | 5 | Lv×2 | 技 | 装备鞭时，对敌方单体发动 2 次攻击，并附加沉默和麻痹效果 | 攻击力修正↑、追加效果发生率↑、TP 消耗↑ |
| リザレクション | 5 | Lv×2 | 魔法 | 令我方单体从死亡状态回复 | 苏生时 HP 量↑、咏唱速度↑、TP 消耗↑ |
| 天国と地狱 | 5 | Lv×2 | 魔法 | 以回复敌方单体的 HP 为代价，降低其物理防御力和魔法防御力 | 能力低下率↑、魔法命中↑、HP 回复量↓、TP 消耗↑、咏唱速度↓ |
| ヴィップマスタリ－ | 10 | Lv×1 | 被动 | 装备鞭时获得攻击力加成 | 攻击力加成↑ |
| オ－トリフレッシュ | 5 | Lv×2 | 被动 | 战斗时每回合自动回复 TP | TP 回复量↑ |
| 打ち落とし | 5 | Lv×2 | 被动 | 受到远距离攻击时有一定几率用武器打落 | 发动率↑ |
| エクスタシ－ | 5 | Lv×2 | 被动 | 战斗中 HP 降到 50% 以下时，一定时间内提升 ATK 和 DEX | ATK・DEX 上升率↑ |

## エトワ－ル（ET）

高级职业



受到万人仰慕的巨星，其舞姿能令敌人彻底屈服，是舞者的完全形态。“コンセントレイト”、“オンステージ”和“华丽なるステップ”都是必学技能，DN的“ダンスマスタリ－”对新增的上级舞蹈也有加成效果。满级的前提下各舞蹈的效果为：“愚钝のマズルカ”降低行动速度14%；“虚劳のホパ－ク”令全属性耐性降低25；“衰弱のサルサ”对敌人造成的伤害是按最大HP百分比的，且有上限的设定，满级时最多可达到500点。舍己救人的“プリマヴェ－ル”回复量与角色的RES有关，在满级“根性”效果下还有30%的几率生存，对于不需要消耗TP的本职业而言学1级留作最后的杀招足矣。




| 技能名称 | 最大Lv | 所需SP | 类型 | 技能作用 | 升级效果 |
|---|---|---|---|---|---|
| 愚钝のマズルカ | 10 | Lv×1 | 技 | 舞蹈中降低敌方全员的行动速度 | 行动速度减少率↑ |
| 衰弱のサルサ | 10 | Lv×1 | 技 | 舞蹈中每回合对敌方全员造成伤害 | 伤害量↑、伤害上限值↑ |
| 虚劳のホパ－ク | 10 | Lv×1 | 技 | 舞蹈中降低敌方全员的火、水、风、土、雷耐性 | 耐性减少率↑ |
| プリマヴェ－ル | 5 | Lv×1 | 魔法 | 牺牲自身，回复我方全员的 HP | HP 回复量↑、TP 消耗↓ |
| オ－トリカバリ | 5 | Lv×2 | 被动 | 战斗时每回合自动回复 HP | HP 回复量↑ |
| 根性 | 5 | Lv×2 | 被动 | 死亡时有一定几率以 1 点 HP 存活 | 根性发动率↑ |
| コンセントレイト | 5 | Lv×2 | 被动 | 魔法咏唱、歌曲、舞蹈不容易被中断 | 中断率↓ |
| オンステ－ジ | 5 | Lv×2 | 被动 | 可以同时表演 2 种舞蹈 | 行动速度↑ |
| 华丽なるステップ | 5 | Lv×3 | 被动 | 有一定几率令敌方看着舞步无所作为 | 发生率↑ |

## スカウト（SC）

基础职业



行动迅速、动作敏捷的侦察兵，不仅能根据战况改变攻击策略，还能盗取敌人的金钱。由于SC的擅长武器是短剑，建议基础职业阶段先放弃“ポイズンショット”（等以后走SN路线时再重修），以“ウィ－クスタッブ”作为攻击技，必定会心的特性也利于打断敌方的咏唱。解除异常状态的“クレンジング”相比“ナ－ス”有瞬发的特性，在初期不妨适当学习以防回复角色被沉默。“ゴ－ルドスティ－ル”的偷盗成功率5级时也仅为50%，在面对所持金较多的BOSS时才能体现出效果，平时以“ラッキ－マイン”来增加金钱收益，升到4级以上金钱掉落率就会翻倍了。注意“エスケ－プ”技能只有自己选择逃跑时有效。

| 技能名称 | 最大Lv | 所需SP | 类型 | 技能作用 | 升级效果 |
|---|---|---|---|---|---|
| イベイジョン | 5 | Lv×2 | 技 | 提升自身的回避率 | 回避增加率↑、效果回合数↑、行动后速度修正↑、TP 消耗↑ |
| クレンジング | 5 | Lv×2 | 技 | 解除我方单体的异常状态 | 追加所能解除的状态（中毒→麻痹→沉默→冻结→睡眠）、TP 消耗↑ |
| ゴ－ルドスティ－ル | 5 | Lv×2 | 技 | 盗取敌方单体的所持金钱 | 夺取成功率↑、行动后速度修正↑ |
| ウィ－クスタッブ | 10 | Lv×1 | 技 | 装备短剑时，发动会心攻击 | 攻击力修正↑、TP 消耗↑ |
| ポイズンショット | 10 | Lv×1 | 技 | 装备弓时，对敌方单体造成伤害，并附加中毒效果 | 攻击力修正↑、追加效果发生率↑、TP 消耗↑ |
| ダガ－マスタリ－ | 10 | Lv×1 | 被动 | 装备短剑时，获得攻击力加成 | 攻击力加成↑ |
| エスケ－プ | 5 | Lv×2 | 被动 | 提升从战斗中逃走的几率 | 战斗逃走率↑ |
| ラッキ－マイン | 5 | Lv×2 | 被动 | 增加敌方掉落的金钱 | 金钱掉落量↑ |

## ア－チャ－（AR）

中级职业



擅长远距离攻击的弓箭手，命中率高，箭矢也带有各种异常状态。丰富的弓技是本职业的特点，弓箭也不会触发反击和暗黑光环等效果。“フリ－ズショット”、“パラリシスショット”以及SC的“ポイズンショット”在满级时攻击威力都是1.7倍，异常状态附着率皆为50%，前中期中毒效果能够有效的造成追加伤害，但逐渐会受到伤害上限的限制，故中后期更推荐用麻痹、冻结效果限制强力敌人。附加迟缓效果的“グラビティシ

ヨット”只是攻击威力低了少许，异常状态附着率是旗鼓相当的。“アロ－レイン”是所有中级职业中仅有的一招全体攻击技，但TP消耗大、箭雨的伤害低，导致实用性大打折扣。

| 技能名称 | 最大Lv | 所需SP | 类型 | 技能作用 | 升级效果 |
|---|---|---|---|---|---|
| フリ－ズショット | 10 | Lv×1 | 技 | 装备弓时，对敌方单体造成伤害，并附加冻结效果 | 攻击力修正↑、追加效果发生率↑、TP消耗↑ |
| パラリシスショット | 10 | Lv×1 | 技 | 装备弓时，对敌方单体造成伤害，并附加麻痹效果 | 攻击力修正↑、追加效果发生率↑、TP消耗↑ |
| グラビティショット | 10 | Lv×1 | 技 | 装备弓时，对敌方单体造成伤害，并附加迟缓效果 | 攻击力修正↑、追加效果发生率↑、TP消耗↑ |
| アロ－レイン | 10 | Lv×1 | 技 | 装备弓时，用如雨箭矢对敌方全员造成伤害 | 攻击力修正↑、TP消耗↑ |
| ボウマスタリ－ | 10 | Lv×1 | 被动 | 装备弓时，获得攻击力加成 | 攻击力加成↑ |
| コ－ション | 5 | Lv×2 | 被动 | 有一定几率阻止敌方的先制攻击 | 先制攻击阻止率↑ |

## アサシン（AS）

中级职业



用快速的移动令敌人晕头转向后，迅速近身发动致命一击的暗杀者。AS掌握的异常状态与AR截然不同，擅长武器是短剑，必须处在前列才能发挥威力，但由于自身的防御力较低，需要同伴的保护，并学习“アダプテ－ション”提升各项耐性，SC的“イベイジョン”也能提高回避率。三招异常状态的特技中，气绝效果的“スタンスティング”威力略低一些，推荐学到5级以上才能确保异常状态的附着。“マ－ダ－”满级时的发动率为20%，配合SC的“ウィ－クスタッブ”能在面对强敌时凸显即死的效果。“アウエアネス”的先攻优势，敌人愈强作用会愈发明显，建议中后期时升到满级。

| 技能名称 | 最大Lv | 所需SP | 类型 | 技能作用 | 升级效果 |
|---|---|---|---|---|---|
| アナスティスティング | 10 | Lv×1 | 技 | 装备近距离武器时，对敌方单体造成伤害，并附加睡眠效果 | 攻击力修正↑、追加效果发生率↑、TP消耗↑ |
| サイレンススティング | 10 | Lv×1 | 技 | 装备近距离武器时，对敌方单体造成伤害，并附加沉默效果 | 攻击力修正↑、追加效果发生率↑、TP消耗↑ |
| スタンスティング | 10 | Lv×1 | 技 | 装备近距离武器时，对敌方单体造成伤害，并附加气绝效果 | 攻击力修正↑、追加效果发生率↑、TP消耗↑ |
| アダプテ－ション | 10 | Lv×1 | 被动 | 提升自身的全属性耐性 | 属性耐性↑ |
| マ－ダ－ | 5 | Lv×2 | 被动 | 会心攻击时，有一定几率发动即死效果 | 发动率↑ |
| アウエアネス | 5 | Lv×2 | 被动 | 提升先制攻击的几率 | 先制攻击发生率↑ |

## スナイパ－（SN）

高级职业



以极快的速度开弓射箭，将目标一击击杀的狙击手，相比弓箭手除了更丰富的弓技外，也多了一些辅助型被动技。“チェインスパイク”的攻击次数会随等级提升，但后续箭矢的威力又会随攻击次数降低，“スパイラルアロ－”才是伤害输出的关键，满级时400%的高威力非常稳定。“ディバインキャノン”的贯通效果在杂兵战中比较有效，而且能打断后列敌人的咏唱。“スタ－ダストアロ－”较为特殊，射出的箭矢会在行动顺序栏中显示，轮到其时自动攻击，满级时可以持续3回合每次3发，由于命中目标是随机的，在面对强敌或BOSS战中才能集中造成伤害。“威吓射击”和“援护射击”的触发率较低，SP有盈余的前提下更推荐前者。

| 技能名称 | 最大Lv | 所需SP | 类型 | 技能作用 | 升级效果 |
|---|---|---|---|---|---|
| エイミング | 10 | Lv×1 | 技 | 提升自身的命中率 | 命中修正↑、效果回合数↑、行动后速度修正↑、TP消耗↑ |
| チェインスパイク | 10 | Lv×1 | 技 | 装备弓时，对敌方单体发动复数次攻击 | 攻击次数↑、攻击力修正↑、行动后速度修正↑、威力减少率↓、TP消耗↑ |
| スパイラルアロ－ | 5 | Lv×2 | 技 | 装备弓时，对敌方单体发动强力一击 | 攻击倍率↑、TP消耗↑ |
| ガイデッドショット | 5 | Lv×2 | 技 | 装备弓时，对敌方单体发动100%命中的一击 | 攻击力修正↑、行动后速度修正↑、TP消耗↑ |
| スタ－ダストアロ－ | 10 | Lv×1 | 技 | 装备弓时，发射有一定时间差的箭矢 | 攻击力修正↑、TP消耗↑ |
| ディバインキャノン | 10 | Lv×1 | 技 | 装备弓时，对敌方单体造成伤害，并能贯通到后列 | 攻击力修正↑、会心发生率↑、TP消耗↑ |
| 威吓射击 | 5 | Lv×3 | 被动 | 装备弓时，有一定几率阻止敌方的行动 | 发动率↑ |
| 援护射击 | 5 | Lv×2 | 被动 | 装备弓时，有一定几率在我方通常攻击后发动追击 | 发动率↑ |

## トレジャ－ハンタ－（TH）

高级职业



能使用多种武器的财宝猎人，除了从敌人身上盗取宝物外，也拥有鉴定道具的慧眼。TH是探索迷宫时重要的一员，“アイデンティファイ”、“トラップサ－チ”、“ライト”都是实用技能，“交涉”也能节省我方的开支，但在战斗中能发挥的作用比较有限。偷盗技“アイテムスティ－ル”除了没持有道具的敌人外，每个目标都可以偷一次，“トレジャ－ハント”对完成怪物图鉴的掉落品栏目也很有帮助。三种不同武器的攻击技中，“パ－ス－トスタッブ”配合同伴的弱化效果能进一步提升威力，“チェインスパイク”满级可达到5连击，但实用性方面都不如中级职业附带异常状态的技能，整体而言还是倾向于辅助探索。



| 技能名称 | 最大Lv | 所需SP | 类型 | 技能作用 | 升级效果 |
|---|---|---|---|---|---|
| アイデンティファイ | 5 | Lv×2 | 技 | 识别未鉴定的道具 | 识别成功率↑、TP消耗↑ |
| トラップサ－チ | 5 | Lv×2–1 | 技 | 我方全员对气体、伤害系陷阱免疫 | 效果回合数↑、TP消耗↑ |
| 口笛 | 5 | Lv×2 | 魔法 | 提升遇敌率 | 效果回合数↑、TP消耗↑ |
| フリ－トネスフット | 10 | Lv×1 | 技 | 提升自身的行动速度 | 行动速度增加率↑、效果回合数↑、TP消耗↑ |
| アイテムスティ－ル | 5 | Lv×2 | 技 | 盗取敌方单体的道具 | 夺取成功率↑、行动后速度修正↑ |
| パ－ス－トスタッブ | 5 | Lv×2 | 技 | 装备短剑时，根据目标的强化弱体效果数量造成伤害 | 攻击力修正↑、行动后速度修正↑、TP消耗↑ |
| チェインスパイク | 10 | Lv×1 | 技 | 装备弓时，对敌方单体发动复数次攻击 | 攻击次数↑、攻击力修正↑、行动后速度修正↑、威力减少率↓、TP消耗↑ |
| ハ－ドウィッピング | 10 | Lv×1 | 技 | 装备鞭时，在中距离从左侧起对敌方一列造成伤害 | 攻击力修正↑、行动后速度修正↑、TP消耗↑ |
| ライト | 5 | Lv×2 | 魔法 | 在迷宫中照明，令隐藏通路显现 | 效果回合数↑ |
| アイテムマスタリ－ | 10 | Lv×1 | 被动 | 战斗时，提升HP・TP回复道具的回复效果 | 回复道具效果↑ |
| トリプルアタック | 5 | Lv×2 | 被动 | 通常攻击时，有一定几率发动三连击 | 发动率↑ |
| トレジャ－ハント | 5 | Lv×2 | 被动 | 提升敌方的道具掉落率 | 道具掉落率↑ |
| リサイクル | 5 | Lv×3 | 被动 | 战斗中使用道具时，有一定几率不消耗数量 | 道具消耗率↓ |
| 交涉 | 5 | Lv×2 | 被动 | 降低在商店购物、鉴定时所需金钱 | 折扣率↑ |

## くノ一（KN）

高级职业



近战能使用二刀流，远程能投掷手里剑的女忍者，还掌握着丰富的忍术。根据玩家对本职业的定位，武器加成技能择一学精即可（注意装备手里剑时无法发动AS的攻击技）。五大属性的忍术都是根据最大HP按比例削减血量的，且有伤害上限。投掷技“凤凰”即使被敌方打落，降低行动速度的追加效果也可以发动。“二刀流”的效果并非攻击两次，而是把左手武器的ATK按一定比例加算到右手武器上，配合发动率高于“ダブルアタック”的“连击”，物理输出丝毫不亚于其他职业。不过KN位于前列时依旧有防御力较低的隐患，“影分身”忍术的出现在一定程度上缓解了生存压力，满级时能造出5个持续5回合的幻影。




| 技能名称 | 最大Lv | 所需SP | 类型 | 技能作用 | 升级效果 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 凤凰 | 10 | Lv×1 | 技 | 投掷装备时，对敌方一列造成伤害，并降低其行动速度 | 攻击力修正↑、行动速度降低几率↑、TP消耗↑ |
| 忍术：影分身 | 5 | Lv×2 | 魔法 | 制作出自身的幻影，回避敌方的攻击 | 幻影数↑、效果回合数↑、咏唱速度↑、TP消耗↑ |
| 忍术：影縫い | 5 | Lv×2 | 魔法 | 令敌方单体无法使用技能（自身等级需高于目标） | 魔法命中↑、咏唱速度↑、TP消耗↑ |
| 忍术：日遁 | 5 | Lv×2-1 | 魔法 | 降低敌方全员的命中率 | 效果↑、咏唱速度↑、TP消耗↑ |
| 忍术：火遁 | 5 | Lv×2 | 魔法 | 对敌方一列造成火属性伤害，并降低其攻击力（伤害受最大HP影响） | 伤害↑、魔法命中↑、攻击力低下率↑、伤害上限值↑、咏唱速度↑、TP消耗↑ |
| 忍术：水遁 | 5 | Lv×2 | 魔法 | 对敌方一列造成水属性伤害，并降低其魔法防御力（伤害受最大HP影响） | 伤害↑、魔法命中↑、魔法防御力低下率↑、伤害上限值↑、咏唱速度↑、TP消耗↑ |
| 忍术：雷遁 | 5 | Lv×2 | 魔法 | 对敌方一列造成雷属性伤害，并降低其行动速度（伤害受最大HP影响） | 伤害↑、魔法命中↑、行动速度低下率↑、伤害上限值↑、咏唱速度↑、TP消耗↑ |
| 忍术：风遁 | 5 | Lv×2 | 魔法 | 对敌方一列造成风属性伤害，并降低其回避率（伤害受最大HP影响） | 伤害↑、魔法命中↑、回避率低下率↑、伤害上限值↑、咏唱速度↑、TP消耗↑ |
| 忍术：土遁 | 5 | Lv×2 | 魔法 | 对敌方一列造成土属性伤害，并降低其物理防御力（伤害受最大HP影响） | 伤害↑、魔法命中↑、防御力低下率↑、伤害上限值↑、咏唱速度↑、TP消耗↑ |
| 刀の心得 | 10 | Lv×1 | 被动 | 装备刀时，获得攻击力加成 | 攻击力加成↑ |
| 投げの心得 | 10 | Lv×1 | 被动 | 装备投掷武器时，获得攻击力加成 | 攻击力加成↑ |
| 二刀流 | 10 | Lv×1 | 被动 | 能同时装备2把单手武器 | 左手攻击力修正↑ |
| 连击 | 10 | Lv×1 | 被动 | 通常攻击时有一定几率发动二连击 | 发动率↑ |

# 主线迷宫攻略




下文按照流程顺序对主线相关的迷宫要点进行讲解，迷宫的所有区域并不是一开始都能探索的，非主线相关的迷宫和区域就不过多介绍了。地图中只标明重要事件点位，一些需要绕远路从对侧开启的红色门不浪费篇幅重复说明，只介绍需要特殊道具或事件才能开启的大门。

## 图标说明

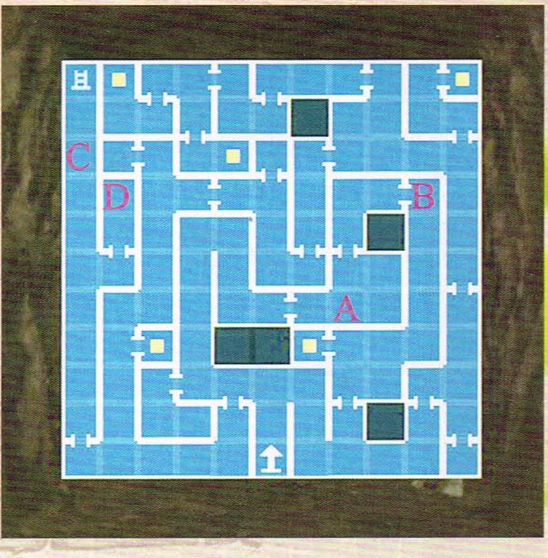
右表是本作迷宫中常见的图标说明，除了后文攻略中的特殊事件外，当队伍满足一定条件时，比如特定的角色组合、转职成特定职业、装备着特定武器或身处异常状态等，在迷宫中会触发随机的对话事件，这些事件都会收录在标题界面的“スペシャル”→“サブイベント”中。

| 图标 | 说明 |
| --- | --- |
|  | 队伍当前位置及朝向 |
|  | 迷宫入口 |
|  | 宝箱，部分内容随机的宝箱在进出迷宫后会还原，可重复调查 |
|  | 上下层间的阶梯 |
|  | 可以通过的门 |
|  | 无法开启的门，需从对侧打开、启动特定机关，或是完成一定事件、拿到钥匙才能打开 |
|  | 单向通行的门，穿过后就无法回头，遇敌也不能逃跑 |
|  | 隐藏通路，看似无路可走，实际上墙壁是幻影，可以直接穿过 |
|  | 落穴，踩上后掉落到下层 |
|  | 陷阱，踩上后触发中毒、沉默等异常状态，或是直接受到一定伤害，但也有解除全部异常状态的良性陷阱 |
|  | 小型传送阵，在同阶层的不同位置间传送，相同颜色的传送阵相互对应 |
|  | 大型传送阵，在不同阶层间传送，往往要从远端激活后才能使用 |

# 序章

## 名もなき洞窟

与イリ－ナ馆长对话后得到 2 个“クロワッサン”、1 个“ハルニレの叶”，并自动进入首个迷宫。男主人公不是作战职业，目前也无法开启队伍菜单。行至 A 点触发剧情，アリシア和メルヴィ加入，建议将两人设为FT在前、MU 在后的站位。到达 B 点后是一场毫无难度教学战斗，从南侧的出口离开就会自动返回图书馆，公会、购买部、封印管理室、秘密教室的功能尽皆开放。C 点有裂缝的墙壁目前无法通过，以后等委托等级到达 3 级、得到“ブロンズマトック”时便可砸碎墙壁，从而进入 B1F 区域。到达 D 点的祠堂就要迎战变异种。



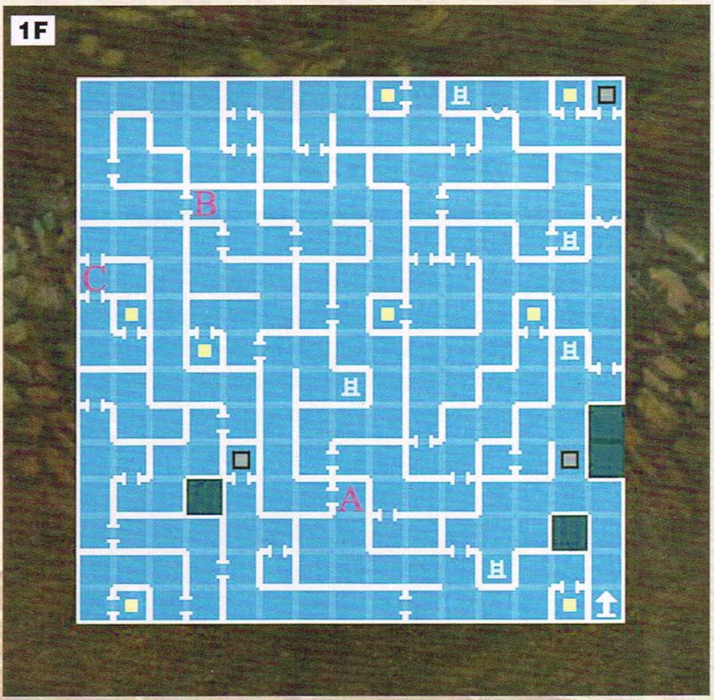

### BOSS・バブルスラピョン

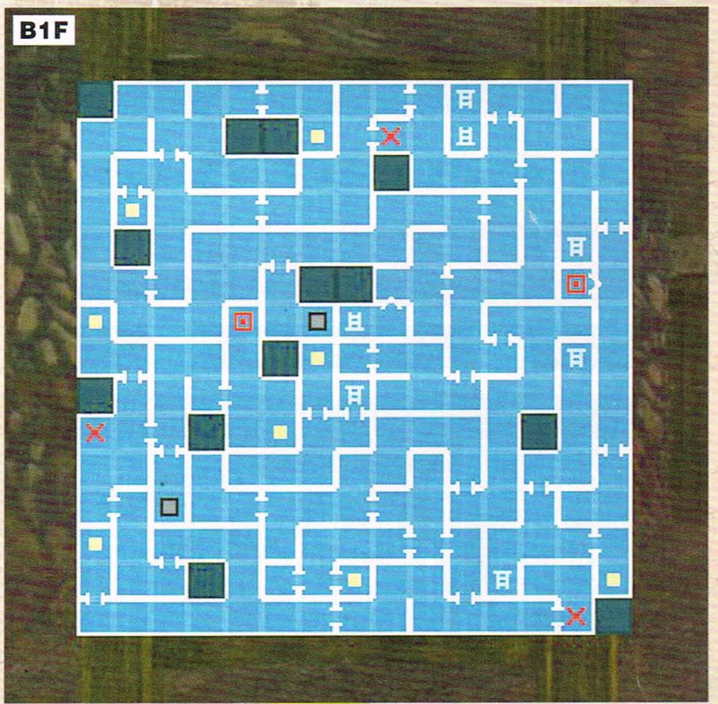
| Lv | HP | 耐性 | 弱点 |
|---|---|---|---|
| 4 | 180 | 殴 +30 | 突 –40、火 –50、风 –20、土 –20、雷 –20 |

对方的通常攻击为殴属性，且会附加中毒效果，不过几率不高。针对其最大的火属性弱点，用メルヴィ初期的魔法“ファイアボ－ル”轻松便能解决。获胜后得到“ひのきの棒”。

# 第一章 邪气眼の少女

## アバディ－ン遗迹




本迷宫有一些落穴会导致我方掉落到下层，不过凭此才能继续探索更多的区域，B1F 初期可探索的部分结构也非常简单。在行进途中见到一位古怪的少女，追着她到达 A 处触发强制战斗，对方会使用沉默和中毒效果，通常攻击也有一定几率导致麻痹。取胜后得到“麦わら帽子”，リリアン也加入队伍。B 点的大门现阶段无法开启，需要以后完成支线委托“封印书［パイレ－ツ］を 1 个集めてくる”，获得“古びた键”才能通过，从而探索 B1F 和 B2F 区域。现在先径直前往 C 处的祠堂展开 BOSS 战。




### BOSS・ジュエラ－ズ

| Lv | HP | 耐性 | 弱点 |
|---|---|---|---|
| 8 | 452 | 斩 +10、突 +10、殴 +10、火 +20、土 +30 | — |

变异种的通常攻击为殴属性带中毒效果，且有一定几率展开反击。由于对方的土、火耐性较高，且没有明显的弱点，建议给アリシア换上强力武器，配合技能“レイジングスマッシュ”强攻。获胜后得到“肌色のババシャツ”。

# 第二章 逃げ出したメイド

## プリズレンの森




从本迷宫开始会出现各种陷阱，踩上后会损失 HP 或是陷入异常状态。初期 A 点以北的区域无法通行，先前往西侧探索，在途中会见到一位女仆。继续深入在 B 点首次遇到熊老板开设的移动拉面店。到达 C 点触发强制战斗，女仆コネット会使用催眠和缓慢效果，不过威胁不大，由于魔法攻击对其伤害并不显著，推荐强化攻击力后以物理特技猛攻，获胜可得到“オペラ手袋”。返回图书馆后コネット加入队伍，现在先前被警备队封锁的 A 点以北已经可以通行了，直接前往 D 点与变异种交战吧。

E 处的灌木丛目前无法穿过，要等以后完成支线任务“パピルサグを 3 体倒す”、得到“绿のオ－ブ”后，将 F 点损坏的传送装置修好，然后通过传送绕到灌木丛北侧将其剪开才能自由通行，森林深处也隐藏着不少强力敌人，不过都与主线无关。G 点的木屋目前没有作用，第九章时再回来会触发相应剧情。

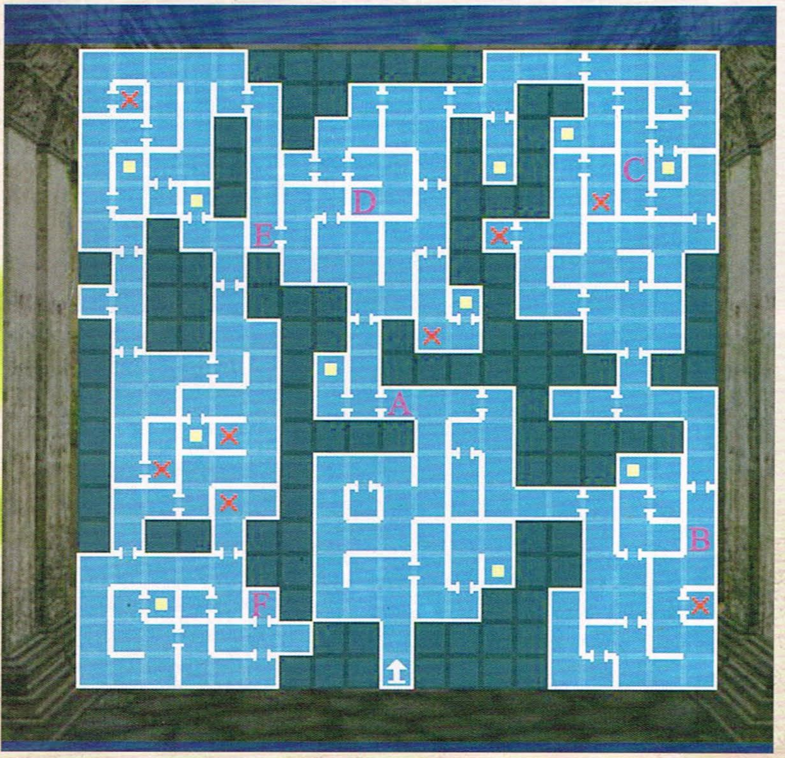
### BOSS・花の妖精

| Lv | HP | 耐性 | 弱点 |
|---|---|---|---|
| 12 | 725 | 突 +30、殴 +20、水 +50、风 +50 | 火 –20 |

BOSS 战的难度相比先前几场略有提升，对方的弓箭攻击为突属性，且带有沉默、防御力下降等效果。“魅惑ワルツ”能降低我方全体的攻击力，威胁最大的是风属性魔法“エアカッタ－”，除了战前适当配合饰品“风の指轮”、“封印书［ハ－ピィ］”等来强化我方耐性外，看到其开始咏唱一定要全力猛攻、争取打断，メルヴィ的火属性魔法“ファイアボ－ル”是主要输出手段。获胜后得到“ムイ・コウ－ハの灵药”。

# 第三章 图书馆に潜む影

## ラップル神殿




剧情中得到“焼きたてスコ－ン”，随后便可前往新开启的神殿，注意本迷宫敌人的强度和数量都有所提升。A 处大门初期无法通行，在 B 点初次遇到企鹅老板开设的移动刨冰店，到达 C 处则与行商人スフレ相遇，今后就可以在她的移动商店购买道具和未鉴定的装备。行至 D 点调查开关后，就能开启 A 处西侧的大门了。在 E 点会触发强制战斗——熊的职业是 FT，绵羊的职业是 MU，所用技能皆与我方相同；身为 SC 的モニカ行动速度较快，风、水属性是其弱点。建议优先解决经常咏唱土、风属性魔法的绵羊。获胜后得到“スキルの素”。返回图书馆后モニカ加入队伍，依赖部的功能也会开放。再度进入神殿，在迷宫最深处的 F 点迎来 BOSS 战。



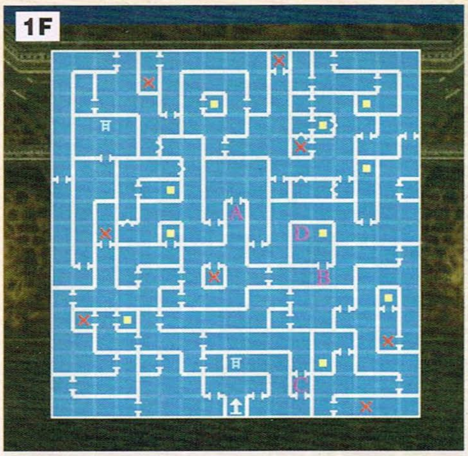

### BOSS・グレムリン

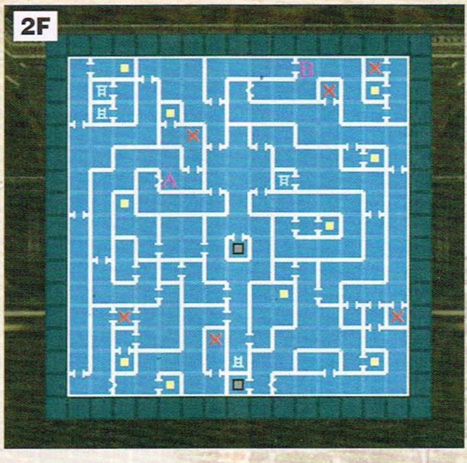
| Lv | HP | 耐性 | 弱点 |
|---|---|---|---|
| 15 | 1075 | 斩 +20、突 +20、殴 +20、风 +20、雷 +30 | 火 –5 |

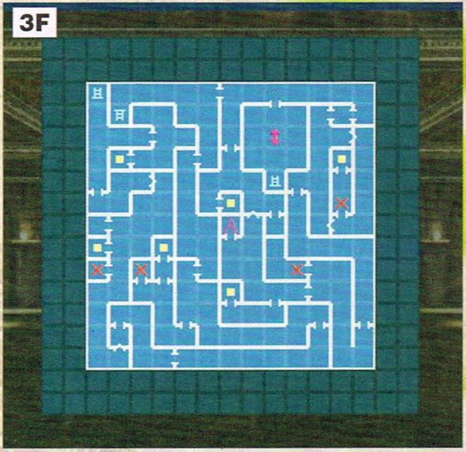
变异种与大量杂兵同时登场，BOSS 会用雷属性单体攻击“スパ－クパンチ”，斩属性的二连击带有麻痹效果，对前排的角色压力很大，战前务必用装备提升对应抗性。对方咏唱的水属性范围魔法伤害值并不高，不过附带的冻结效果会导致我方无法发动技能，仅靠モニカ一人无暇回复，需事先准备好解除道具“ハルニレの叶”。由于对方弱火，因此主力输出仍是依靠メルヴィ的“ファイアボ－ル”。获胜后可得到“果物ナイフ”。

# 第四章 孤高の骑士

## ピエルタンの古塔




进入新的迷宫——古塔后，返回图书馆会触发フィオラ修女的剧情。今后的迷宫中宝箱有一定几率是ミミック假扮的，开启前要注意队员们的血量。古塔1F区域A、B点的大门初期都无法进入。到达C处刚发现钥匙就被魔物夺走。

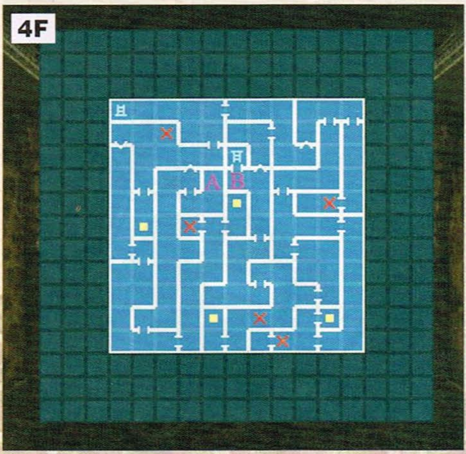
追着敌人来到2F，走到A处首次见识到单向通行的大门，本迷宫有大量这样的门。到达B点遭遇黑骑士グリシナ触发战斗，火属性是3名敌人的共通弱点，建议先集中火力解决会补血的绵羊。黑骑士在蓄力后下次行动时为二连击，有血量不足的角色要提前回复或做好防御态势，她在HP较低时会发动狂战士效果，攻击力上升、防御力下降，后期要预留TP以强力招式尽快将其解决。全队都转职成中级职业后再来挑战会比较轻松，获胜后得到“ハイパ－バンブ－ランス”。继续深入到达3F后，在A点触发BOSS战。

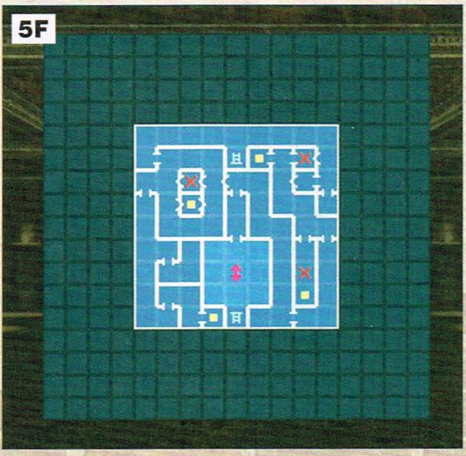
### BOSS・セイレ－ン

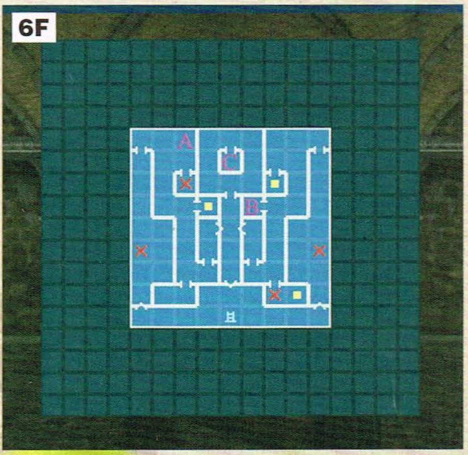
| Lv | HP | 耐性 | 弱点 |
|---|---|---|---|
| 17 | 1600 | 水+60、风+60 | 突-20、土-20、雷-20 |

变异种的水、风耐性极高，以风属性的魔法作为主要攻击手段并会用“精灵赞辞”提升全体的魔攻。战斗中建议先解决两只魔法攻击系的绵羊，其血量仅有230，轻松就能秒杀。BOSS锁定一列的风属性魔法在BUFF效果下伤害极大，不过咏唱时间也相对较长，队伍中有BD的话最好优先提升我方全体的魔防，适当借助异常状态效果也能令BOSS的攻势有所缓解。获胜后得到“メガホン”，并拿回先前被夺走的“书库の键”。






返回古塔1F，用“书库の键”开启B处的大门，并将D点宝箱中的3卷“古文书”带回图书馆。剧情过后与イリ－ナ馆长一同来到古塔1F，A点以北的区域便能通行了。




到达4F后，要先调查A点的奇怪宝石，才能开启B处通往上层楼梯的大门。在5F启动南侧的传送阵，便能与3F的相互连通，便于以后的探索。终于到达塔顶6F后，在A点找到“キタスミレ”，返回图书馆会触发修女フィオラ的事件。B处弥漫妖气的点位现阶段没有用处（是通关后兽人四天王BOSS的所在地），到达C点祠堂后便要进入BOSS战！

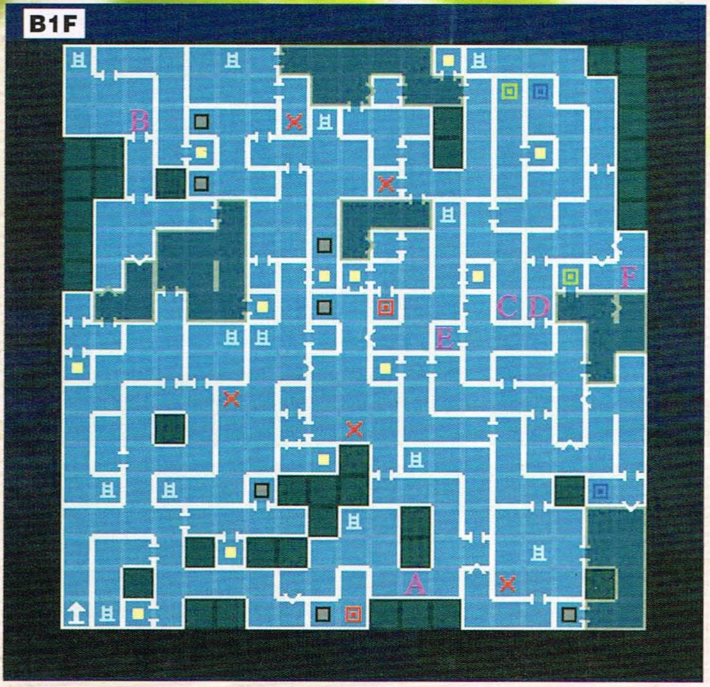
### BOSS・ガ－ゴイル

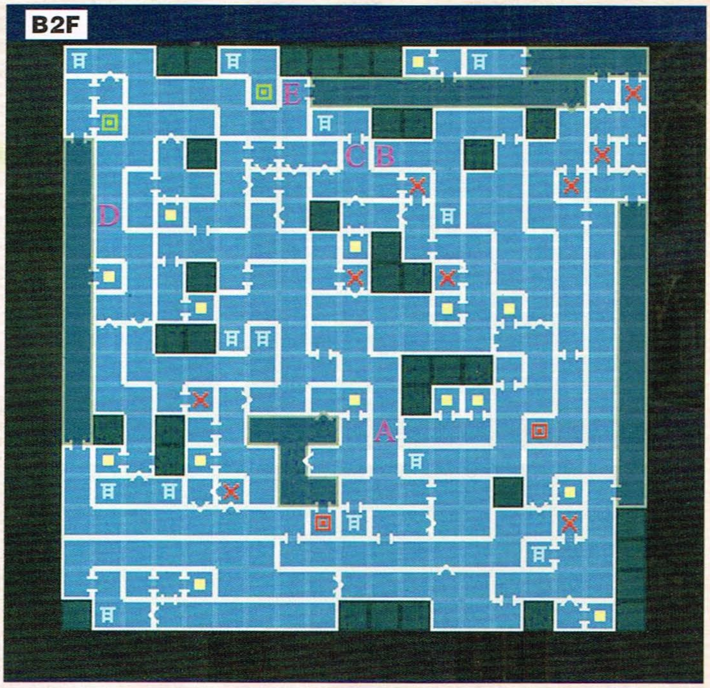
| Lv | HP | 耐性 | 弱点 |
|---|---|---|---|
| 20 | 2000 | 斩+50、突+50、殴+25、火+30、土+100 | 风-40、雷-20 |

此役中杂兵都是法系，灰熊会提升魔防和使用雷属性魔法，绵羊则是用火、风、土属性魔法。变异种BOSS的通常攻击带有迟缓效果，“大震脚”在攻击一列的同时会令我方物理攻击下降，“诱惑サンバ”能令我方全体的防御力下降，此外还有一定几率对物理攻击展开反击。由于BOSS本身的物理耐性就很高，甚至还会发动“铁壁之构”提升物防、魔防、耐性，因此我方要做好持久战的准备。在解决杂兵后，推荐以魔法攻击作为主要输出手段，其他角色保证队伍阵型的完整。如果能以AR或DM的特技顺利令对方陷入冻结或麻痹状态，战斗就会轻松不少。获胜能得到“えろい本”，剧情过后グリシナ也加入队伍。

# 第五章 运命の姐妹

## モスタル地下墓地




墓地中连宝箱都变成了棺材的外形，本迷宫上下两层通过落穴和阶梯紧密相连，需要来回穿梭探索地下1阶和2阶。掉落到B2F后在A点会提示东侧有可以穿行的墙壁，此类地形在地图上看似是墙壁，但使用道具“怀中电灯”或技能“ライト”后就能令墙壁的假象在视野中消失。到达B1F的A点时发生强制杂兵战，获胜后救出リゼリエッタ，返回图书馆会触发事件。

在B2F需先按下B点墙上的机关，才能开启C处北侧的大门。而到达D点还会初次遇到绵羊开办的锻冶屋，今后就可以利用封印书对通常装备进行强化锻造了。继续深入的途中会遇到一些漆黑路段，可视区域受限的同时地图也不会显示，用“怀中电灯”或“ライト”可以令周围变亮，但在这些区域行走时地图依旧无法显示，需要牢记自己走了几步以及面对的方向。

到达B1F的B点就要展开三连战！前两场杂兵战迎战的敌人都是5个ファミリア，第三战随后登场的不死系敌人リッチ属性抗性高，且会发动各属性的列攻击魔法，无属性单体攻击还附带吸收TP的效果。我方的近程攻击命中后有一定几率被附加DEX、RES下降的负面状态，由于对方物理防御力较低、且体力极少，还是推荐用强力的物理系特技强攻速杀。获胜后带着フィオラ、リゼリエッタ返回图书馆，获得“地下墓地の键”，用于开启B2F的E处大门。随后的探索需借助小型传送阵，不同的颜色相互对应（具体传送规则请参看地图）。回到B1F先前往C点调查南侧的机关后，D处南侧的大门才会开启，最后到达E点展开BOSS战！F处的妖气弥散点现阶段没有用处（是通关后兽人四天王BOSS的所在地）。



### BOSS・フランちゃん

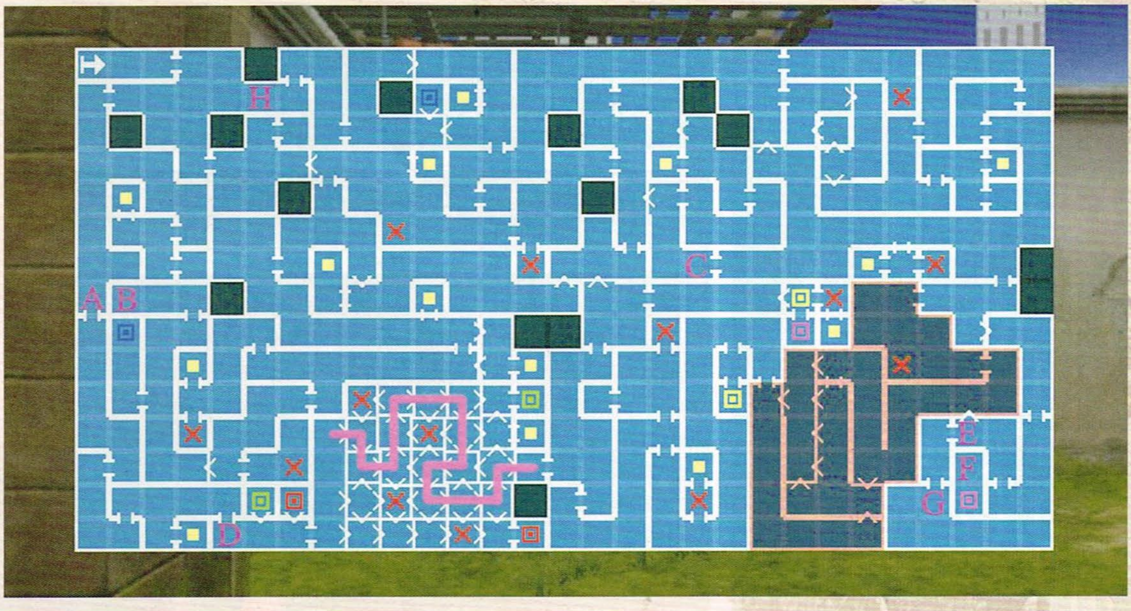
| Lv | HP | 耐性 | 弱点 |
|---|---|---|---|
| 25 | 2500 | 殴+50、土+60、雷+50 | 突-20、火-20 |

变异种与4只ファミリア一同登场，照例先解决杂兵。BOSS为标准的物理系，殴属性的攻击分为单体二连击和攻击2体两种，斩属性攻击“铠彻し”附带物理防御力下降效果，无属性炸裂攻击则有吸收HP的功效。针对其火属性弱点，强化我方魔法攻击力后连续咏唱咒文的伤害显著。战斗后期与黑骑士一役类似，对方HP不多时同样会发动狂战士特效，最好能用BE或AR令对方陷入冻结状态。获胜能得到“便所スリッパ”。返回图书馆后フィオラ和リゼリエッタ这对姐妹也加入队伍。



# 第六章 囚われの冒险者

## ホラムシヤハルの里




迷宫起点南侧A处的大门，需要以后绕到B点调查机关方能开启。先往东走，来到C点展开强制杂兵战，轻松击退警备兵后，返回图书馆时会触发剧情。继续深入，到达D点时同样有一场毫无难度的强制战斗，获胜后强制返回图书馆。在本迷宫南侧有着大量单向通行的道路，除了暗藏陷阱外遇敌率也较高，而且地形导致战斗中无法逃跑，具体的走法请参看地图。地图东南还有一片魔法封印区域，魔法类技能都无法发挥任何效用，这种不利效果仅对我方有效，最好尽快脱出，切勿在里面陷入鏖战。E点西侧的上锁大门与F处的机关相互关联，到达G点必定会遇到行商人スフレ，一场杂兵战后紧接着就是BOSS战！

### BOSS・スフレ

| Lv | HP | 耐性 | 弱点 |
|---|---|---|---|
| 23 | 2000 | 斩+50、突+30、殴+20、火+50、土+50 | — |

此役对方以物理攻击为主，开战后建议先针对火属性弱点速杀绵羊，然后猛攻弱点为雷属性的企鹅，尽快削减敌人的数量。スフレ的通常攻击有一定几率发动二连击、且带有催眠效果，“ハードウィッピング”能攻击一列，“往复ビンタ”、“マジカルピコハン”在命中单体的同时分别附带行动延迟和TP削减的效果，此外她还有一定几率展开反击。冻结状态依旧能有效降低对方的威胁，只剩行商人一个就好打得多了，获胜后可得到“ヘッドドレス”。在迷宫的东南角选择“兽人达の祭坛へ进む”可以进入子迷宫，今后入口处的H点追加一只绵羊，花费500G可以直接传送到东南区域。




## 兽人达の祭坛

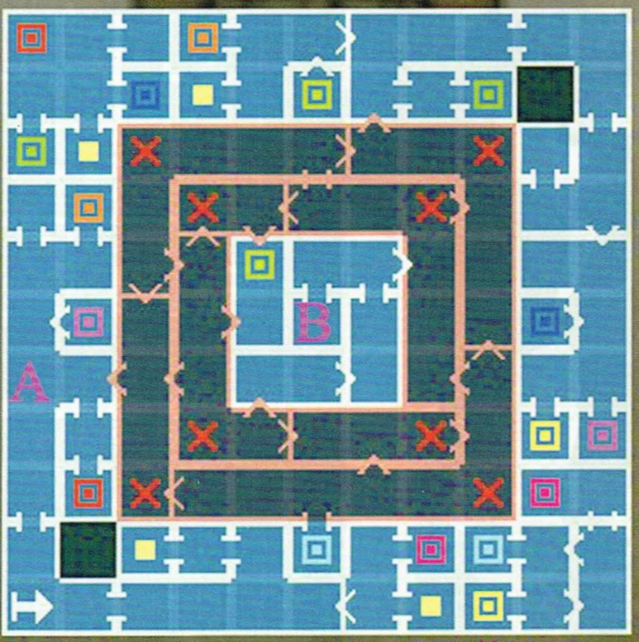
祭坛区域很小，由大量的小型传送阵构成。刚到达A点会遭遇企鹅，此后迷宫中的行商人都会由它代替。突破魔法封印区域后，在正中央的B点触发BOSS战。

### BOSS・ギリメカラ

| Lv | HP | 耐性 | 弱点 |
|---|---|---|---|
| 30 | 3500 | 斩+30、突+30、殴+40、水+40、土+40 | 雷−30 |

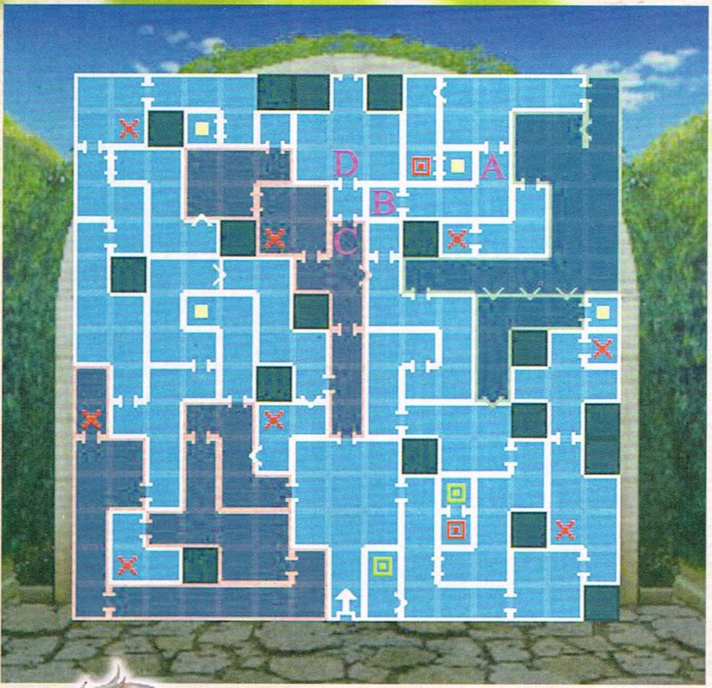
迄今为止遇到的最强劲敌，建议等我方全员都转为上级职业后再来挑战。BOSS开场就会发动铁壁架构提升自身的物防、魔防和耐性，由于其本身的的基础耐性就很高，务必第一时间用BE解除对方BUFF。对方的招式中，“大震脚”攻击一列附加物理攻击下降；“アースブレイブ”为突属性带有贯通效果；此外还会用“衰弱のサルサ”持续对我方造成伤害。此役冻结效果无法奏效，而且我方的近距离攻击命中BOSS后，会因为其被动技能受到DEF、INT、RES、DEX全面下降的负面效果，因此主要的火力输出是WT的雷属性魔法“ミューオンプラズマ”。前列的VL负责保护好队伍，SN可以尝试用麻痹效果限制对方，只要我方角色不至于被秒杀，几发高级雷魔法就能解决战斗。获胜后掉落“バルディッシュ”，スフレ也加入队伍。





# 第七章 王家の血脉

## 离宫庭园




进入“ル－セ离宫”迷宫后先到达的是庭园区域，入口正前方的道路有两扇门都需要从北侧开启，一路绕到A点触发强制杂兵战。获胜后触发B点的宝玉，就能开启C处的大门。到达D点时便会遭遇变异种。

### BOSS・ロイヤルガード

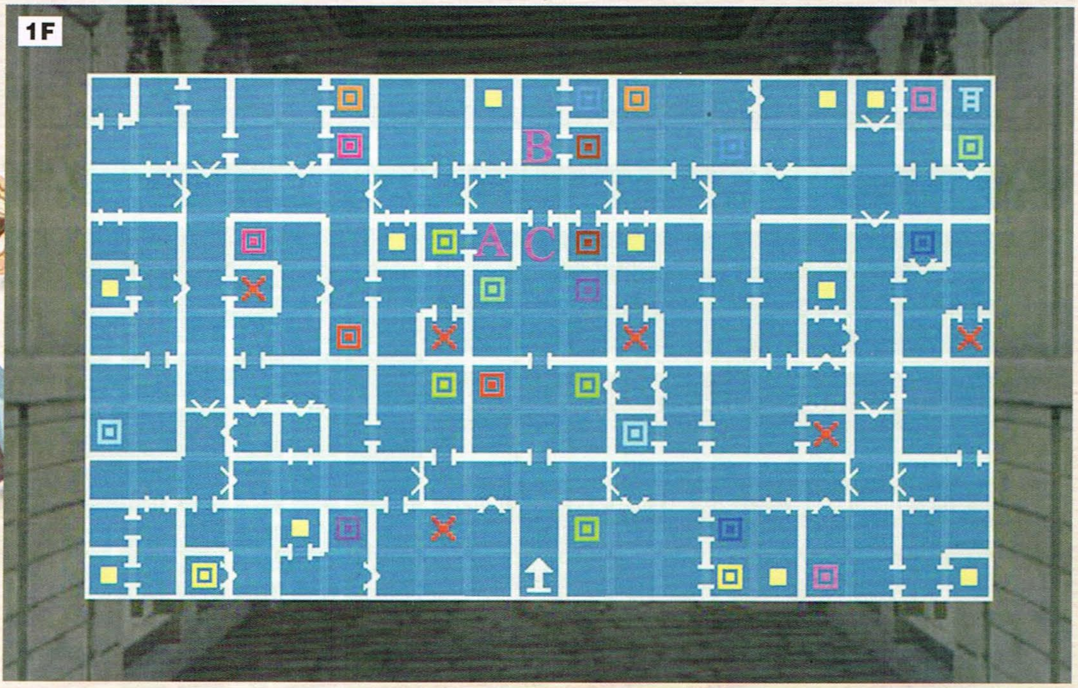
| Lv | HP | 耐性 | 弱点 |
|---|---|---|---|
| 31 | 3000 | 斩 +50、突 +50、殴 +50、火 +10、水 +10 | 风 –30、雷 –20 |

同样是物理系的BOSS，而且会用“ウォ－クライ”提升攻击。对方的通常攻击带有睡眠效果，攻击一列的“ショックスパイラル”附带麻痹效果，“ぶんまわし”随机攻击1～3次，这些招式在强化攻击效果下威胁极大，一定要尽快解除对方的BUFF。我方的战术与先前的BOSS战类似，以WT的高级风属性魔法为主要输出点，虽然变异种对冻结属性并不免疫，但由于其水属性耐性、成功率并不高，因此推荐用麻痹、迟缓等效果干扰其行动同样能让战斗的压力锐减。获胜后得到“マイティシリンダ”，我方也得以从正北的路口进入离宫探索。

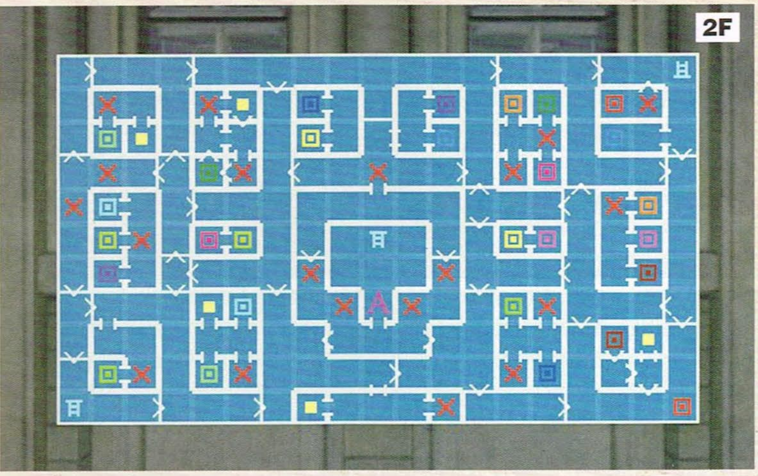




## ル－セ离宫




离宫1F需在大量的小型传送阵间穿行，行至A点拉下把手可开启B处的大门，随后先在C点触发强制战斗——エルトリシア的职业是法师系，会五大属性的列攻击魔法，且自身属性耐性极高，通常攻击带沉默效果，受到一定伤害自动发动“エクスタシ－”提升自身ATK与DEX；イスト的职业为女仆系，通常攻击附带HP吸收效果，且会投掷令全员中毒的点心，自身对一切异常状态免疫，她的斩、突、殴3种物理耐性极高，但是有雷属性弱点。开战后建议以物理攻击对付エルトリシア，目的是打断其魔法咏唱，并诱使イスト用“应急手当”回复同伴（约300HP），WT则趁机以雷属性高级魔法强攻イスト，这样能限制住两人的行动，顺利击倒一人便就胜利在望了。获胜后得到“にくきゅう手袋”，エルトリシア与イスト也加入队伍。



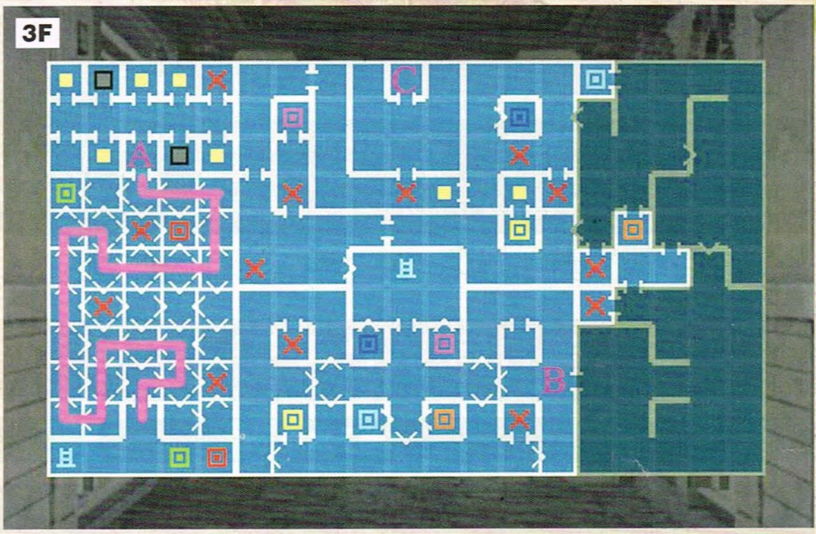

2F 有众多单向通行门，通向 3F 的阶梯也有两个，西南角的可达 3F 西侧的宝物库，中央的则是用于通往 3F 核心地带，但在 A 点需先展开一场 BOSS 战。

### BOSS・アイリーン

| Lv | HP | 耐性 | 弱点 |
|---|---|---|---|
| 34 | 3400 | 斩 +20、突 +20、殴 +50、火 +50、水 +30、风 +80、土 +30、雷 +30 | — |

这个变异种对全属性皆有抗性，还会张开结界提升自身的魔法回避率。招式中通常攻击附带迟缓效果，“ハードウィッピング”攻击一列，伤害最高的是风属性贯通攻击“スクリューブラスト”带有速度下降效果，对后排角色的威胁极大。由于 BOSS 有一定几率将我方的远程攻击打落，因此主攻的任务落在前排的近战职业身上，VL 要适当用特技保护全员，后列角色还需习得全体回复型技能。会使用异常状态的猫型杂兵用全体攻击的高级魔法顺便干掉即可。获胜后得到“カルンウェハン”。

3F 分为东、西两个相互独立的区域，西侧宝物库前的道路由众多单向通行道路组成，具体走法请参看地图。A 点的宝物库大门需要完成支线委托“リンゴロライダ－を 4 体倒す”，得到“宝物库の键”方能开启，其中有一把“圣剑フレイヤ”非常强力。东侧区域 B 点的大门需要エルトリシア在队伍中的前提下才能开启，穿过黑暗区域后，就要在 C 点迎来 BOSS 战。



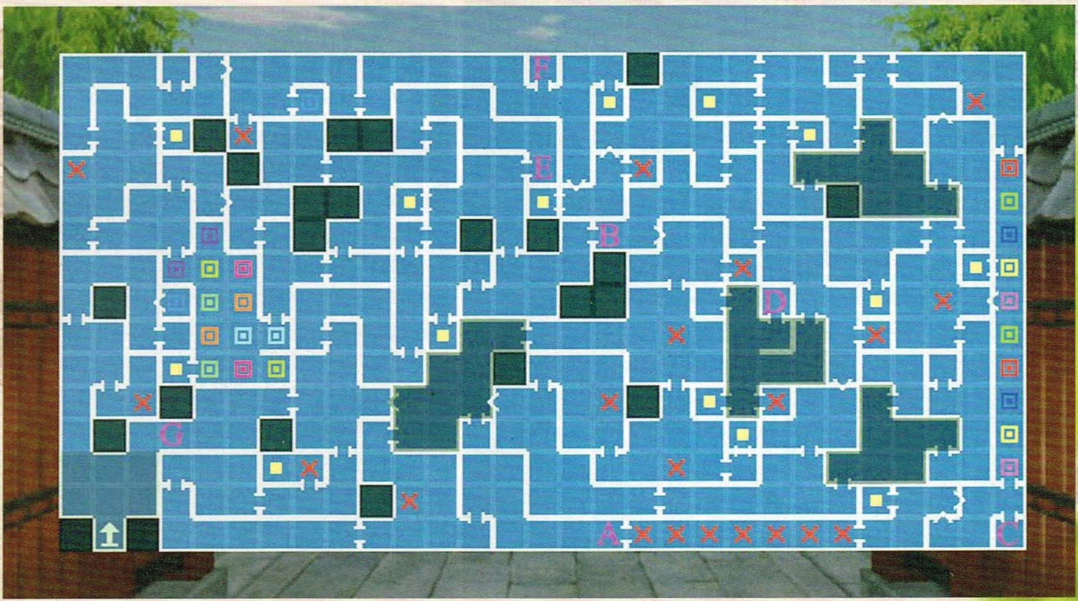

### BOSS・ル－セ离宫の灵

| Lv | HP | 耐性 | 弱点 |
|---|---|---|---|
| 36 | 4000 | 斩 +30、突 +30、殴 +30、风 +60、土 +60 | — |

开战后建议集中攻击负责回复的企鹅（弱点殴、雷属性），职业为 KN 的绵羊用冻结效果压制住。BOSS 的通常攻击带睡眠效果，土属性的列攻击“ヘヴィ－ロックブレス”则带有迟缓效果，此外还有降低我方能力的暗黑光环。对方在战斗中会召唤强力的灵体“ファミリア”，如果没有带能消除使魔的リゼリエッタ出战，就得多注意行动顺序并及时回复。此 BOSS 属于不死族，因此 PL 的“クロスラッシュ”可对其造成特效伤害。获胜后得到“バトルハリセン”，并返回图书馆触发剧情。

## 第八章 东方より来たる者

### マルサ－ラ温泉




充满日式和风的迷宫，穿过 A 点的大门前会有警告，门后是一连串的陷阱，依次为“迟缓→沉默→冻结→麻痹→石化→中毒→睡眠”，要准备好解除道具。行至 B 点时会遇到一只绵羊请求玩家帮她找到两个妹妹，并得到“羊カウベル”。目标的两只小羊分别在 C 点和 D 点，找到后才能继续展开探索（还有“ネクタル”作为谢礼），到达 E 处触发 BOSS 战。



### BOSS・飞绿魔 & 常暗姬

| Lv | HP | 耐性 | 弱点 |
|---|---|---|---|
| 35 | 2800 | 斩 +25、突 +25、殴 +25、水 +75、风 +75、土 +100、雷 +75 | — |
| 36 | 3000 | 斩 +75、突 +75、殴 +75、火 +25、水 +25、风 +25、土 +100 | — |

同时面对两个变异种，妹妹飞绿魔的通常攻击带有中毒效果，且有一定几率反击，“魅了のワルツ”能降低我方全员物理攻击力，“鬼の爪”则是锁定单体的随机次数攻击；姐姐常暗姬会用“疾风迅雷マ－チ”提高行动速度，“ソ－ルイ－タ－”能攻击一列并吸收 HP，“色即是空”为无属性随机攻击附带睡眠效果，受到一定伤害时自动发动“エクスタシ－”提升 ATK 和 DEX。由于对方的特性，建议先以火属性和物理招式猛攻 HP 较少的飞绿魔，期间可以适当用沉默或气绝效果限制另一名 BOSS，等解决一人后，再以雷属性魔法猛击“常暗姬”。一旦对方附加提升攻防的 BUFF 务必第一时间解除，否则“色即是空”的伤害足以秒杀我方角色。面对这种耐性出众的敌人，ET 的舞蹈“衰弱のサルサ”能提供稳定的伤害输出。获胜后得到“アスクの杖”和“スキルの素”。

随后继续探索，在迷宫西侧的大量小型传送阵区域按照“↓←↑→↑”便可顺利通过，进入 F 点的温泉设施，在福利事件过后还会触发一场强制战斗——对方的职业为 SA 和 KN，但还有一些特殊的技能。女武士会列攻击招式“一刀两断”，还会用“十文字斩”和附加冻结效果的“冰枪突”攻击单体；忍者除了“影分身”和“雷遁”外，能以“电光石火”提升魔法攻击和速度，“电击アッパ－”在攻击单体的同时带气绝效果，且有一定几率打落远程攻击。两人的 HP 都在 3000 出头，推荐用冻结属性限制忍者，优先集中火力击破剑士。获胜后得到“任侠の小太刀”和“手里剑”。以后入口处的 G 点会追加一只绵羊，花费 500G 可以直接传送到温泉设施附近。

离开迷宫时触发剧情，ヤエ与ツララ加入队伍，返回图书馆时イリ－ナ馆长被掳走，回答“はい”便要展开 BOSS 战，建议先选“いいえ”并好好整备一番。

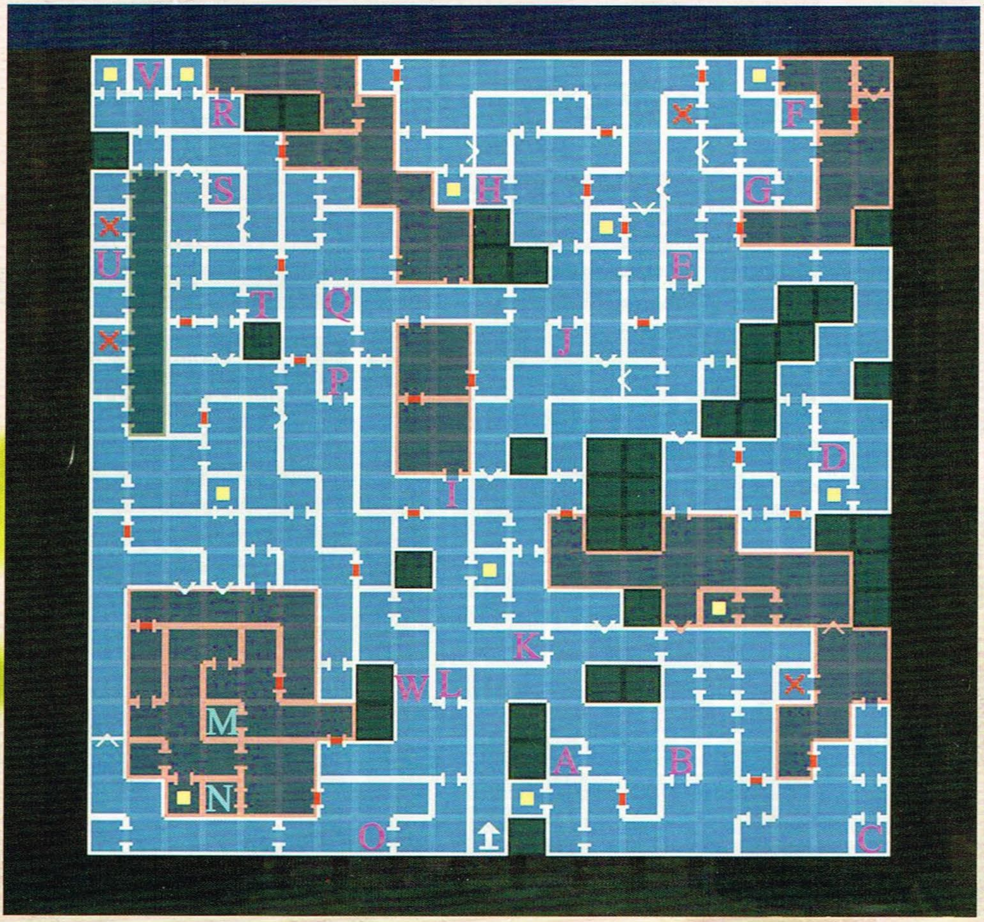
### BOSS・オルトロス

| Lv | HP | 耐性 | 弱点 |
|---|---|---|---|
| 40 | 5500 | 斩 +25、突 +25、殴 +25、水 +100、雷 +30 | 火 -60 |

BOSS 的招式多以锁定全体为主，“大回转”为全体物理攻击，“アクアブレス”为水属性全体魔法攻击且附带冻结效果，一旦特技被封印、战术就不好实施了。此外对方的单体攻击皆为无属性，“ブラッドバイド”还带有吸血效果，我方的近距离攻击命中后还会被附加 DEF、INT、RES、DEX 全面下降的不利效果。对方实力虽强，但火属性也是其一大软肋，除了用 WT 的高级火魔法“クリムゾンフレア”外，我方物理系攻击手在出招前也不妨借助 EN 的魔法“エンチャントファイア”来附加火属性伤害，回复役确保全体回血技能及时发动即可。获胜后得到“谜の百科辞典”。

## 第九章 人とマモノと

### 地下水路




本迷宫内有大量红、蓝两色的铁闸门，在独立房间内的机关也有红、蓝两个方向，将开关扳到某种颜色时，对应的铁闸门会尽皆开启，想要顺利深入需动一下脑筋。

**首先按照：** A（蓝）→B（红）→C（蓝）→D（红）→E（蓝）→F（红）→进入东北的隐藏门→G（蓝）→H（红）→到 I 打开北侧的上锁大门→J（蓝）→到 K 打开东侧的上锁大门。

**接着按照：** A（红）→L（蓝）→M（红）→N（蓝）→到 O 点打开东侧的上锁大门。

**最后按照：** A（红）→P（蓝）→Q（红）→R（蓝）→S（红）→T（蓝）→U（红）→到 V 触发 BOSS 战。以后走到 W 会遇到一只绵羊，花费 500G 可以直接传送到西北的黑暗区域前。

### BOSS・ファフニ－ル

| Lv | HP | 耐性 | 弱点 |
|---|---|---|---|
| 42 | 6200 | 斩 +50、突 +50、殴 +50、火 +100、水 +100、风 +20、土 +20、雷 +20 | — |

BOSS 对大量属性皆有抗性，且对中毒、麻痹、冻结和迟缓效果免疫，并能对物理攻击展开反击。攻击招式中“ドラゴンクロ－”为二连斩；“スクリュ－ブラスト”能贯通前后列并附加沉默和速度下降效果；“テラ－スティング”在攻击一列的同时附加气绝状态；“ディスペルウィング”则为攻击全体并解除强化效果。针对 BOSS 的特性，我方的主要输出手段是风、土、雷的高级单体魔法，前列以 DL 或 VL 来吸引火力、保护好后列的脆皮职业即可。相比给自身追加 BUFF，推荐对 BOSS 附上各种 DEBUFF 效果更佳。如果队伍中有 ET，无视防御力直接扣血的“衰弱のサルサ”也能造成稳定的伤害。获胜后得到“ガレア兜”。

## プリズレンの森

图书馆的剧情过后前往“プリズレンの森”G 点的小木屋，メフメラ因情绪失控暴走，随即展开 BOSS 战！



### BOSS・メフメラ

| Lv | HP | 耐性 | 弱点 |
|---|---|---|---|
| 34 | 5600 | 斩 +40、突 +20、殴 +40、火 +60、水 +60、风 +90、土 +90、雷 +60 | — |
| 36 | 3000 | 斩 +75、突 +75、殴 +75、火 +25、水 +25、风 +25、土 +100 | — |

メフメラ的招式比较杂，既会 JO 的职业技“マッドザッパ–”，发动贯通后列的突攻击并附加迟缓效果，也能召唤类似人偶的奴仆在顺序栏中自动行动；“デビルクロ–”是附带麻痹效果的近距离二连斩击；“マ–ニイ–タ–”甚至会直接吞噬掉我方一列的 TP，导致许多技能无法施展。鉴于メフメラ的属性抗性较高，推荐以物理攻击手对其展开猛攻，并备好 TP 回复道具，整体难度不如地下水路的 BOSS 战。获胜后得到“水玉の浴衣”，メフメラ与ユ–ニ也双双加入队伍。注意在返回图书馆前建议存档，随后根据玩家在事件中选择的角色，所能看到的剧情对话也有所不同。

# 第十章 显现

## 王立图书馆最深部










剧情过后在图书馆中会追加选项“图书馆最深部”，这里是主线最后的迷宫，杂兵实力大幅飞跃也是理所当然的。前三层的地形并不复杂，1F 入口附近有 3 个大型传送阵，分别与 B4F、B7F 和 B9F 连通。B2F 东侧设有大量地雷陷阱，提醒一下爆炸伤害是会致死的。到达 B3F 的 A 点便会触发 BOSS 战。

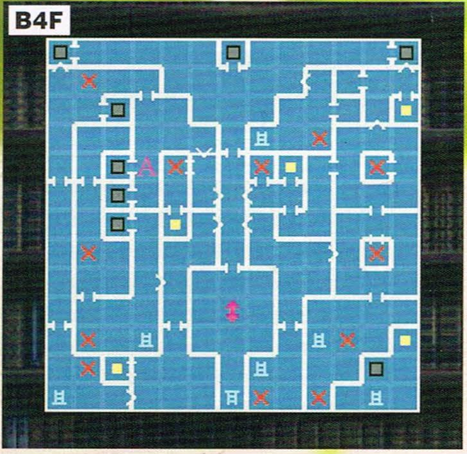
### BOSS・イフリ–タ

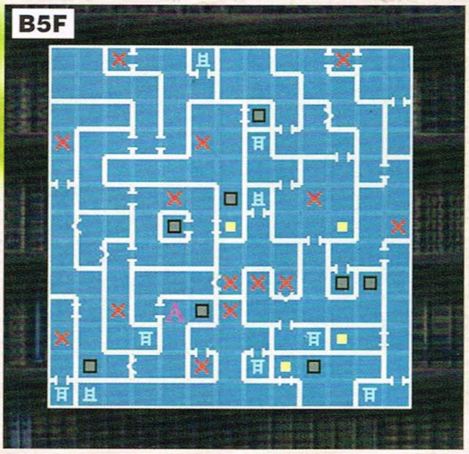
| Lv | HP | 耐性 | 弱点 |
|---|---|---|---|
| 43 | 6800 | 斩 +50、突 +50、殴 +50、火 +100、风 +30、土 +30、雷 +60 | 水 –50 |

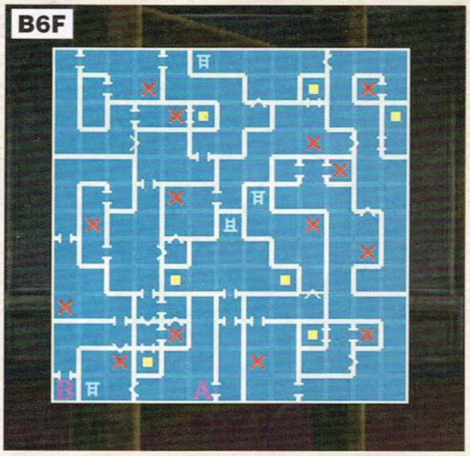
由于开门后没有剧情直接遇敌，有一定几率遭到偷袭，建议先用 VL 的“マテリアルガ–ド”和“スペルガ–ド”自我强化一番。对方的通常攻击就带有火属性，“ブラッドカ–ニバル”对随机目标展开复数次殴攻击；“バ–ンスト–ム”是火属性列攻击；最强招式“クリムゾンフレア”为攻击单体的火魔法，拥有秒杀我方的能力。战前先用“火神の指轮”等装备提升一下火耐性，WT 的水属性单体魔法“コキュ–トス”是此役的主要输出手段，如有习得 EN 的“エンチャントアイス”也可以积极为同伴附加水属性。对方一旦开始咏唱务必用强力招式设法打断，否则同伴很容易阵亡，BOSS 对沉默免疫，用冻结能起到不错的效果。获胜后得到“バリアシステム”。



FEATURE
INFORMATION
EXPRESS
GUIDE



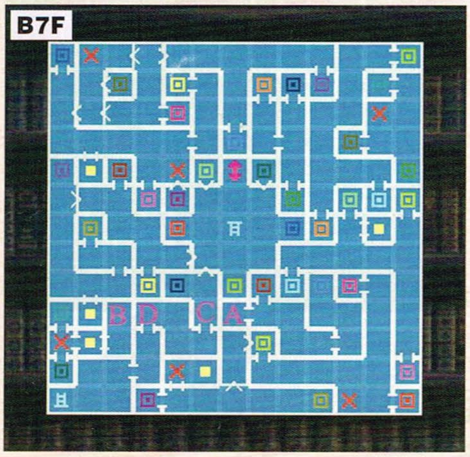

四～六层有大量落穴，在探索过程中免不了要不断地上上下下。B6F的A点有一扇封闭大门，想要开启需调查西南角B点的红色宝石，具体路线如下：①B4F从西北角落穴掉到下层；②B5F向南走一个S形，沿扶梯回到上层；③B4F向北直走左转掉落到下层；④B5F向西南走穿过隐藏门，沿扶梯再度返回上层；⑤B4F一路向北，绕到A点西侧房间的落穴；⑥B5F向东北，踏上隐藏门后的落穴；⑦B6F一路绕到西南调查B点开门。

通往第七层的具体路线为：①B4F从东北角落穴掉到下层；②B5F先向西再向南，从落穴掉到下层；③B6F向东南绕，来到中央的扶梯返回上层；④B5F向西南穿过单向门，从A点东侧的落穴跳下；⑤B6F直行向南穿过A点已开启的上锁大门，再前进少许就要触发BOSS战。

## BOSS・ア-クデ-モン

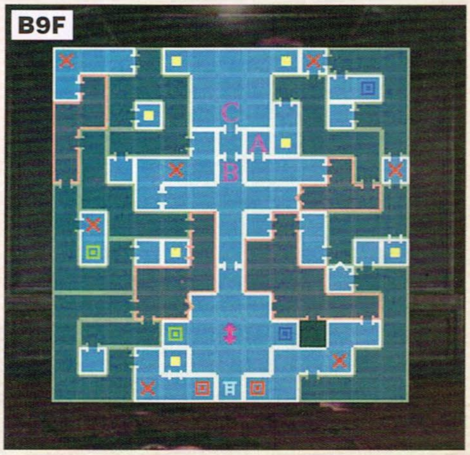
| Lv | HP | 耐性 | 弱点 |
| --- | --- | --- | --- |
| 45 | 6666 | 斩+20、突+30、殴+40、火+60、水+30、风+30、土+40、雷+30 | — |

恶魔系的BOSS本身没有什么明显的弱点，且对气绝、冻结免疫，仅迟缓、沉默、中毒有效。后排的企鹅弱火、殴，绵羊弱雷、斩，建议开场先把两个跟班解决掉，之后也不能大意，因为BOSS会召唤人偶奴仆协同作战。对方的招式中，"パニックボイス"为无属性全体攻击，"デモンズストライク"则是单体复数次攻击并附带麻痹效果，此外还会水属性全体魔法"ダイヤモンドダスト"。BOSS本身除了有暗黑光环的效果限制近身职业外，HP减半后还会触发ATK、DEX上升的"エクスタシ-"，务必尽快用打消强化状态的技能化解。获胜后得到"椰子ビキニ"。










最后三层由众多小传送阵构成，B7F的A、B机关分别可以开启C、D处的上锁大门。B8F入口处就有一大片传送阵，想要到达出口按照"红→绿→浅蓝→橙→浅绿"的顺序走即可。A点的上锁大门与B处的机关联动，行至C点必定触发一场杂兵战，ア-スドラゴン和ブルオクトパス都是劲敌，需提前做好准备。B9F由大量黑暗区域和魔法封印区域构成，入口左右的传送阵都是单向的。调查A点的机关便可开启B处的大门，走到C点就将迎来最终BOSS二连战，各类补给道具尤其是TP回复类需带足。

## BOSS・イリ-ナ

| Lv | HP | 耐性 | 弱点 |
| --- | --- | --- | --- |
| 40 | 6000 | 斩+50、突+50、殴+50、火+75、水+50、风+50、土+50、雷+75 | — |

前排的两名杂兵HP约为1800，推荐用冻结效果限制住或尽快击杀。BOSS的招式繁多，除了土属性单体魔法、火属性全体魔法外，对单体发动复数次攻击的"デモンズストライク"威胁极大，"冰枪突き"为冻结效果的贯通攻击，"カルマ"以无属性魔法攻击全体的同时还会消除我方强化状态。注意，此役一定要多准备解除异常状态的手段，"恶魔の囁き"会令我方处在异常状态的角色直接死亡。战斗中以迟缓和冻结状态限制BOSS后，优先提升我方的防御力并全力打断对方的魔法咏唱。对方的血量削减一半后会大幅提升ATK和DEX，"ハレルヤ"也有提升物攻和速度的效果，务必第一时间解除。当BOSS血量所剩无几时，建议提前用道具回复一下TP，准备迎接第二场恶战。

## BOSS・魔神

| Lv | HP | 耐性 | 弱点 |
| --- | --- | --- | --- |
| 50 | 10000 | 斩+75、突+75、殴+75、火+75、水+75、风+50、土+50、雷+50 | — |

魔神的通常攻击就带冻结效果，她也对大部分异常状态免疫。最终BOSS的很多招式都与前一战相同，也会召唤人偶奴仆，而且追加了暗黑光环和反击技能。新增招式中，"ショックスパイラル"为攻击一列并附带麻痹效果；"魔神の罪なる业火"是火属性全体攻击

附加气绝效果；“丑の刻”会令我方全体进入石化状态；“诱惑のギアス”类似歌曲/舞蹈技，发动中降低我方全体的防御力。战斗中用迟缓效果和“愚钝のマズルカ”等技能减少BOSS的行动次数是取胜的关键，被附加任何异常状态都要及时解除，以免诱发“恶魔の嗫き”的效果。业火是无需咏唱的，事先提升火属性耐性能有效减轻伤害。对于这种抗性极强的敌人，ET的“衰弱のサルサ”能无视防御直接造成稳定伤害，SA的“铠彻し”也是非常有效的输出手段。

## 通关以后

Ending过后剧情进入“异章”，最后一名同伴イリ－ナ加入队伍的同时，图书馆也会追加“异界”选项。那里有全新的迷宫和更强的隐藏BOSS等待着挑战，击败BOSS后往往还有福利插画。由于与奖杯无关，这部分追加内容就留给感兴趣的玩家自行研究了。

# 奖杯攻略

| 奖杯总数 | 31 | 铜杯 | 15 | 银杯 | 10 | 金杯 | 5 | 白金 | 1 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

| 白金难度 | 3/10 | 有无可能错过的奖杯 | 无 |
|---|---|---|---|
| 白金所需时间 | 约50小时 | 奖杯BUG或事故 | 无 |
| 在线奖杯 | 无 | 硬件需要 | 无 |
| 最少通关次数 | 1 | | |

## 白金综述

本作正篇流程的难度在同类游戏中算比较低的，而且奖杯设置也非常贴心，只需正篇通关就能拿到大部分奖杯，通关后的隐藏BOSS战极具挑战性但与奖杯并不相关。玩家在游戏过程中只需适当完成委托，开启两个支线迷宫，到通关时就能拿到90%的奖杯，最后剩下的只有击破2万个敌人的“マモノ覆灭”。正篇通关时击破数往往刚过5000，推荐挑选擅长全体攻击的职业组队，如WT、MP、PA、SN，并配一个拥有高等级“奉仕の心”和“メイドマスタリ－”的MA系职业强化队伍的续航能力，在通关后返回初期的迷宫刷杀敌数。对于喜欢挑战隐藏迷宫的玩家而言，在击破隐藏BOSS前也能拿到这个奖杯。

**王立图书馆マスタ－**（白金）
取得条件：获得其他所有奖杯

**ラップル神殿开放**（铜杯）
取得条件：开放迷宫“ラップル神殿”

**ピエルタンの古塔开放**（铜杯）
取得条件：开放迷宫“ピエルタンの古塔”

**モスタル地下墓地开放**（铜杯）
取得条件：开放迷宫“モスタル地下墓地”

**ホラムシャハルの里开放**（铜杯）
取得条件：开放迷宫“ホラムシャハルの里”

**ル－セ离宫开放**（银杯）
取得条件：开放迷宫“ル－セ离宫”
奖杯说明：与其他迷宫开放类奖杯略有不同，地图上出现“ル－セ离宫”时并不会跳杯，突破“离宫庭园”后才是跳杯时机。

**マルサ－ラ温泉开放**（银杯）
取得条件：开放迷宫“マルサ－ラ温泉”

**地下水路开放**（银杯）
取得条件：开放迷宫“地下水路”

**王立图书馆最深部开放**（金杯）
取得条件：开放迷宫“王立图书馆最深部”
奖杯说明：以上皆为主线流程相关迷宫，通关过程中自然可以解锁奖杯。

**サマ－ラの羡道开放**（银杯）
取得条件：开放迷宫“サマ－ラの羡道”

**トヴェリの大树开放**（银杯）
取得条件：开放迷宫“トヴェリの大树”
奖杯说明：以上两个为支线迷宫，当玩家的委托等级达到Lv2和Lv5时开放。

**魔神废灭**（金杯）
取得条件：击破魔神
奖杯说明：即击倒主线的最终BOSS。

**中级クラス**（银杯）
取得条件：转职成为中级职业

**上级クラス**（金杯）
取得条件：转职成为上级职业

**行列のできるら～めん屋**（铜杯）
取得条件：在拉面店食用拉面

**行列のできるアイス屋**（铜杯）
取得条件：在刨冰店食用刨冰

**行列のできる锻冶屋**（铜杯）
取得条件：在锻冶屋锻冶装备

**传说の装备**（金杯）
取得条件：在锻冶屋将装备锻冶到极致
奖杯说明：非惟一装备能利用迷宫中的锻冶屋进行强化，强化5次后装备名称带有“极”即可解锁。

**一日一善**（铜杯）
取得条件：初次达成委托

**さらに新しい依赖**（银杯）
取得条件：委托等级到达Lv3

**怪异封缄**（铜杯）
取得条件：作成封印书

**妖异封缄**（铜杯）
取得条件：作成大封印书

**チ－ムプレイ**（银杯）
取得条件：使用协力技能

**一致团结**（银杯）
取得条件：发动团队技能
奖杯说明：PT编成时满足特定角色组合即可跳杯，并不需要到战斗中发动。

**マモノ退治**（铜杯）
取得条件：累积击破100只魔物

**マモノ驱除**（铜杯）
取得条件：累积击破500只魔物

**マモノ扫讨**（铜杯）
取得条件：累积击破1000只魔物

**マモノ击灭**（铜杯）
取得条件：累积击破5000只魔物

**マモノ覆灭**（金杯）
取得条件：累积击破20000只魔物

**一万取得**（铜杯）
取得条件：所持金钱达到1万

**マモノ击灭**（铜杯）
取得条件：累积击破5000只魔物

## PSV游戏集锦

英雄传说 空之轨迹 FC 进化版
万亿魔坏神
IA/VT 七彩斑斓
不可思议的幻想乡 欲望之塔
光辉圣约 无尽
太鼓之达人 V 版
光之巨人
传颂之物 虚假的面具
无夜之国
激次元组合 布兰 + 海王星 VS 僵尸军团
神圣王国
生化危机 启示录 2
噬神者 复活
最终幻想世界
偶像大师 Must Songs 红盘・蓝盘
索菲的工作室 不可思议之书的炼金术士
战国无双 4 帝国
巡夜
求生档案 天空的彼端

## 结尾曲

天才麻将少女 全国篇





万亿魔坏神



不可思议的幻想乡 欲望之塔



光辉圣约 无尽


太鼓之达人 V版


光之巨人


传颂之物 虚假的面具



无夜之国


神圣王国



噬神者 复活


求生档案 天空的彼端



# PSV 专辑

PSV SPECIAL

VOL.14




Vita 劲作

Persona4 彻夜热舞
乐高旋风忍者 浪人之影
盗贼遗产 / 太鼓之达人 V 版
IA/VT 七彩斑斓 / 乐高 侏罗纪世界
天使与龙的轮舞 颤音 / 混沌之子
苍翼默示录 刻之幻影 扩张版
混沌之戒 / 混沌之戒 Ω

Vita 企划

## 新起点

PSV 千万销量纪念特企

Vita 攻略

绝对迎击战争
影牢 另一个公主
不可思议的幻想乡 欲望之塔
英雄传说 空之轨迹 FC 进化版
ToHeart2 迷宫旅人
迷宫旅人 2 王立图书馆与魔物封印


更多游戏书刊请访问：www.ucg.cn
PSV 专辑 14 光盘定价：38 元
本手册随盘附赠不能单独销售